GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

ISSN : 0988 7997

Motivez vos PNJ !

Votre 1er CADEAU de fin d'année : 500 JEUX

Scénarios : AD&D, RQ, Cry Havoc

Les fins d'aventures

GRABUGE 88

M 4749 - 10 - 25,00 F

3794749025000 00100







sommaire

Un triple (au moins) merci à tous ceux - nombreux - qui ont répondu à notre questionnaire du n° 8. Vous trouverez les résultats en page 20 ainsi que le nom des petits veinards qui ont gagné un abonnement.
Nous commencons déjà à tenir compte de vos avis : la description de la baronnie d'Aramrok (GRAAL n° 6 et 7) fait partie des articles que vous avez le plus aimés, aussi nous vous proposons une nouvelle aide de jeu imaginaire: une mystérieuse cité dans le désert.
Le mois prochain, il sera temps pour nous de souffler une bougie, alors ne ratez pas GRAAL n° 11 le 13 novembre.
S.O.

ACTUALITE

WARGAMES

AIDES DE JEU

SCENARIOS

RUBRIQUES

GRAAL, *le magazine des jeux de l'imaginaire.* **N° 10. Mensuel. Octobre 1988.** Publié par SOCOMER Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Serge Olivier **Rédacteur en chef adjoint** Francis Pacherie **Maquette** : Olivier Massebeuf **Illustrateurs** : Elysbeth Anderson, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Reidid Niukap, Francis Pacherie **Couverture** : Grabuge **Diorama** : Eric Pélissier **Figurines** : Michel Gauthey **Photos** : Philippe Plantrose **Distribution** : NMPP **Photogravure** : Atalante, EFA, Emulsion 88, Paris **Impression** : MAURY, Malesherbes **Dépôt légal** : octobre 1988 **Commission paritaire** : 69630

AD&D est édité par TSR - Transecom, RuneQuest est édité par Chaosium - Oriflam, Cry Havoc et Siège par Rexton, Air force par Avalon Hill, Tank Leader par WEG - Oriflam.

CITADEL
Ce sont les nouveautés Citadel qui ornent les pages "Echos" ce mois-ci. Un régal pour les yeux, non ?



Clubs

ALSACE

Avis à tous les alsacien(ne)s, le Cercle Ludique Alsacien de Stratégie "Argentoratum" déménage. La nouvelle adresse est : 1 quai de la Flassmatt, 67200 Strasbourg - Montagne Verte. Depuis Avril 1984, le CLAS "A" propose à ses adhérents des JdRs, des wargames, des figurines, des Grandeurs Nature, des jeux inédits et des GN diplomatiques. Si vous voulez jouer les vendredi et samedi à 20h...

ANNECY

Comme l'année dernière, la MJC des Teppes organise son 3° **Forum des Jeux de Rôles** les 20, 21 et 22 Janvier 1989 au Centre Bonlieu d'Annecy. Cette année, le thème du forum sera la Révolution Française. Un concours de scénarios est organisé pour l'occasion, traitant d'événements nationaux, régionaux ou locaux liés à la Révolution Française. Plusieurs catégories de concurrents peuvent participer à ce concours, les Adultes, les Jeunes, les Groupes scolaires ou Collectivités. Le concours est ouvert jusqu'au 29 Octobre 88. Pour tout renseignement ou pour le règlement, contacter Lydia Mocellin, MJC des Teppes, Place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : 50-57-56-55. Si vous vous dépêchez, vous avez encore une chance de voir accepter (et pourquoi pas primer !) votre scénario.

BELGIQUE

A Charleroi, les 25, 26 et 27 Novembre, aura lieu une manif importante : la **Convention Carolorégienne des Jeux de Simulation et de Rôles.** Cette convention se déroulera en même temps que le Salon de la BD de Charleroi. Au programme, il y aura des démonstrations de JdR, et de jeux de simulation par les clubs belges, des concours (26-11-88 avec Les Aigles; 27-11-88 avec l'Arc & la Griffe), une démo de "Charges Antiques et Médiévales", une expo de figurines, des dioramas, des démos de peinture, des célébrités et bien sûr, des auteurs de BD fantastiques ainsi que des dédicaces. GRAAL y sera et vous accueillera sur son stand. Pour tout renseignement, vous pouvez contacter NLR Editions, 6 rue des Couturelles, B6160 Charleroi-Roux. Tél : 19--071~4582-17.

BESANCON

"Nul n'est immortel.
La mort, à Besançon,
frappait sans appel
le méchant comme le bon.
Mais les Héros d'Asgard,
ferraillant sans pitié
prirent la MJC,
bannissant les barbares.
C'est en ce lieu bientôt
qu'à votre tour viendrez
combattre ou bien rêver
à pied ou en auto."

Le club des Héros d'Asgard (MJC de Palente, rue des Roses, 25000 Besançon. Tél : 81-88-12-87) vous invite à participer au 3° **Ragnarok bisontin**, rencontre 'internationale' de JdRs. Du 29 octobre à 16 h jusqu'au 30 dans l'après midi. Les participants Costumés ne se feront pas extorquer les 20 francs de droit d'entrée. Venez nombreux, Maîtres et Scénarios, Joueurs et Idées.

CHAMALIERES

Le Jeu d'Histoire avec figurines est un domaine du jeu de simulation qui se développe à grande vitesse. On en parlait déjà dans GRAAL n° 9 mais on se fait un plaisir de le redire, "l'Association Jeux Chamaliérois" organise le week-end du 12 et 13 Novembre 1988 son "2° Trophée Vercingétorix Antico-Médiéval" de figurines 25 mm. Le vainqueur recevra une statuette plaquée-or représentant un cavalier arverne. Joué à Chamalières pendant 48 h non-stop, avec la règle "Charges", utilisant une liste d'armée de 1400 points de budget "charges" conforme aux ouvrages du Wargame Research Group, la participation aux frais sera de 30 francs par personne. Pour tout renseignement, adressez-vous à l'AJC, 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières.



DRANCY

Les **48 Heures du Jeu Français** auront lieu les 29 et 30 Octobre. Si vous êtes attiré par des initiations, des démonstrations et des tournois sur Empires & Dynasties, Rêve de Dragon, Maléfices, Mai 68 et l'Aiglon ou le Lys, vous pouvez vous renseigner auprés du club "Les Sentinelles du Nord-Est" qui organise ces 48 h ; ou téléphoner à Olivier au (1) 46-71-24-20 après 18 h.

FRANCE

Amateurs de Jeux d'Histoire, êtes-vous inscrit à la **Coupe de France 1989** ? Jouée sur la période antique-médiévale, la Coupe de France est la plus grande compétition organisée sur toute la France. Pour vous inscrire, envoyez 50 frs et la composition de votre armée (1400 points de budget Charges) à : CCFJH, 2307 Tour Atlas, 10 villa d'Este, 75013 Paris. Une fois inscrit, vous aurez droit à une carte de réduction sur les règles, les listes d'armée et les figurines, l'envoi d'une feuille d'ordre personnalisée et l'assurance de rencontrer des adversaires nouveaux. Finales régionales d'Avril à Mai, finale à Toulouse fin Octobre. Qu'on se le dise !

LE HAVRE

Voici un communiqué destiné aux : "Joueurs havrais : ORC' N TROLL est ouvert pour la 2° année consécutive et vous attend. Que vous soyez joueurs de jeux de rôles, de wargames, de jeux de plateau ou de jeux avec figurines, vous y trouverez toujours des partenaires. Nous sommes ouverts le mercredi (14h à 18h), le vendredi (20h à 24h) et le samedi (14h à 18h). Tél. aux heures indiquées : 35-46-70-27." Voilà qui est fait : envoyez les caisses de whisky à la rédaction. Merci !

LIMOGES

Si vous êtes intéressés par rencontrer les auteurs de vos jeux favoris, vous pouvez vous rendre au Palais des Bénédictins à Limoges les 22 et 23 Octobre pour le **4° Salon du Jeu de Simulation**. Organisé beaucoup plus pour des rencontres que pour des tournois et autres démos, vous aurez l'occasion de discuter avec Croc pour Animonde, Quentin Lequeux pour l'Arc et la Griffe, Duccio Vitale pour Mai 68 et Croisades, Nicolas Théry pour Berlin XVIII, Gérard Delfanti pour Full Metal Planet, et plein d'autres (qu'ils puissent me pardonner de ne pas les citer !). Il y aura quand même quelques parties lors du Salon et le thème en sera "Les Mystères Marins". Entrée gratuite et renseignements à la boutique "La Lune Noire", tél : 55-34-54-23.

LORRAINE

Comme chaque année maintenant, les **Migrations Barbares** auront lieu. Cet hiver, au coeur des futaies meusiennes, du 27 décembre 88 au 1° janvier 89, à pied, à cheval ou en chariot, venez, vivez et jouez un Raid Mongol. 1100 frs à pied, 1600 frs à cheval, tout compris (même le banquet du Nouvel An) ; adressez-vous à : Noir Solitaire, 37 route Nationale, 55200 Lérouville. Tél : 29-91-34-88.

NANCY

Les Grandes Ecoles (HEC, ESLSCA, Sup de Co', ESSEC et bien d'autres) ont souvent un club de JdR, animé par des passionnés comme on devrait en voir plus souvent. Les 2 (au soir pour les personnes extérieures à Nancy), 3 et 4 Décembre auront lieu **Les Joutes du temeraire**, organisées par le Cercle des Elèves de l'ESSTIN (Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de

ECHOS ECHOS ECHOS

Nancy). Cette manifestation, qui se veut internationale, réunira entre 300 et 400 joueurs venus de la France entière et des pays francophones limitrophes dans le Palais des Congrès de Nancy. Elle sera bien sûr largement ouverte au grand public nancéien. En ouverture des Joutes, vous pouvez vous attendre à une Nuit Cinéma Fantastique (Excalibur de John Boorman, Blade Runner de Ridley Scott et Docteur Folamour de Stanley Kubrick), il y aura aussi des jeux d'aventure sur micro et des expositions sur le JdR. Il y aura, comme on pouvait s'y attendre, des initiations et de nombreux tournois (Croisades, Tank Leader, Supergang, Stormbringer, Maléfices et James Bond).

PARIS

On les aime bien parce qu'ils nous font de beaux dioramas pour la rubrique "Rêve de Plomb" (p. 19 tous les mois), alors on a décidé de vous en reparler. Poly et Styrène se sont mis en association (loi 1901). Celle-ci a pour but la création sous toutes ses formes, le dessin, les dioramas, la vidéo, le role-playing, la peinture de figurines, les bibliothèques, la culture et la communication, les scénarios, etc... Parmi les projets en cours, il y a un "clip culturel" sur le JdR et un calendrier "heroic-fantasy" (dessins et photos) pour 89. Venez nombreux chez Poly et Styrène dans le 13° ; en plus on peut y jouer à plein de jeux différents. Tél : 45-82-13-10 de 15 à 20 h. Pas plus tard, il y a deux bébé ! Au fait, si vous voulez voir exposés les dioramas de Rêve de Plomb, vous pouvez aller faire un tour à la boutique Jeux Descartes de la rue Montalivet dans le 8° (M° Miromesnil).

PARIS bis

Si vous lisez régulièrement ces colonnes, vous connaissez déjà BALANOI, une association de fous de Grandeurs Nature. Chaque mois, ils organisent quelque chose et pour Novembre, ils vous proposent **Maa on syntinen laulu** (traduction : "La Terre est un champ de péchés"): "C'est une terre inceste maudite par les Dieux... Il vous faudra bien plus que du courage pour revenir vainqueur à Altegaar ; d'ailleurs, revient-on jamais vraiment du royaume de l'ombre ?". Si vous étiez parmi les nombreux participants de "Théatre d'Ombres", ce GN se passe dans le même univers, et vous avez la possibilité de jouer le même personnage. Renseignez-vous auprès de Alain Borrel, 49 rue de la Chine, 75020 Paris. Tél : 43-58-53-94. Inscriptions avant le 22 Octobre.

PARIS ter

La nouvelle boutique **GAME'S** du Forum des Halles propose tous les samedis à partir de 14 h une initiation sur un nouveau jeu. Le 29 octobre, vous pourrez vous initier à *Charges Antiques et Médiévales* (Jeu d'Histoire avec figurines). Nous vous tiendrons bien entendu au courant des autres initiations quand le programme nous sera parvenu. Boutique Game's du Forum des Halles, niveau -2, Paris. Métro Les Halles.

QUIMPER

Après moult conversations avec les responsables de la Guilde de Bretagne, nous pouvons avec joie vous annoncer que le **Congrès de la Guilde** aura lieu les 3 et 4 Décembre à Quimper. Le programme est alléchant avec des démos et des initiations aux JdRs, Wargames et Jeux d'Histoire avec Figurines, des conférences sur les Grandeurs Nature (avec projection de photos !). Pour tout renseignement, écrivez ou téléphonez à la Guilde, à M. Patrick Hederman, 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes. Tél : 99-31-38-84.

Quant au badge "Sauvez les Gobelins", il continue sa carrière. Vous pouvez l'obtenir en envoyant 7 francs plus un timbre à la même adresse.



TOULOUSE

La **X° Convention de jeux de rôles de Sup'Aéro** se déroulera lors du week-end des 19 et 20 novembre 88 à la Salle de Barcelone (22 Allée de barcelone, Toulouse). Au programme du tournoi, des scénarios originaux pour AD&D, Cthulhu et James Bond le samedi A-M ; Rêve de Dragon, Stormbringer et Spacemaster le dimanche A-M. Pour tout renseignement, écrivez à Luc Maillet, Maison des Elèves, R I ch. 359, 10 av E. Belin, 31400 Toulouse.

Cinema

Sur tous les écrans de France, le 14 décembre, apparaîtra un merveilleux conte moyenâgeux et féérique né de la plume de Georges Lucas. Le personnage principal se nomme **Willow** et appartient à la sympathique race des Hobbits. Ce héros bien involontaire n'écoute que son bon coeur, à défaut de son courage. En poursuivant sa quête, il mène le spectateur à travers un monde poétique et cruel. Tout un folklore de créatures et de races étranges peuple cet univers proche des oeuvres de Tolkien. Les Trolls ont un aspect qui surprendra plus d'un joueur d'A&D. Des dragons très chaotiques naissent en quelques secondes des résidus de sortilèges manqués ! Les Méchants sont démoniaques et les Bons très... euh... fluctuants. Le scénario (très manichéen) abonde de rebondissements, d'action et d'humour. La poursuite en charette mérite de figurer dans les grands moments du cinéma épique. Les effets spéciaux deviennent presque naturels par leur omniprésence et leur perfection. Bref, voici un film pour les joueurs ! Vous sortirez de la séance avec un large sourire de satisfaction tant ce chef-d'oeuvre se rapproche de nos aventures de jeu.





fanzines

GALACTIC NEWS

Les n° 0 et n°1 viennent de nous parvenir. Stéphane Gaudefroy, 120 rue de l'Ouest, 75014 Paris, écrit un 'zine' sympa et bien présenté (ce qui ne gâche rien!) qui se veut le magazine de la Galaxie. On peut y lire des nouvelles d'artistes, de vaisseaux, de planètes et des faits divers, etc... Pour vous le procurer, envoyez à l'auteur 24 francs pour un abonnement de 5 numéros. Avec notre rubrique COSMOPOLIS, vous serez les seuls à avoir deux magazines qui vous informeront sur la vie agitée de notre galaxie !

Nouveautés

AVALON HILL

Mea culpa, mea maxima culpa ! Le mois dernier, j'annonçais "pas grand chose de nouveau" chez cette firme américaine spécialisée dans les wargames. Hé bien, c'était même pas vrai ! **Tac Air**, un wargame aérien qui fait le pendant à Flight Leader vous permettra d'utiliser de jolis missiles contre les avions de votre ennemi. Tout ça pendant la Troisième Guerre Mondiale. Il y a en plus une extension à **Kremlin** mais on vous en reparlera ultérieurement. La ré-édition de **Cross of Iron** est disponible.

JEUX ACTUELS

La revue d'Avalon Hill, **The General** consacrée aux wargames de cette marque est maintenant disponible en France. Vous pouvez vous la procurer en envoyant 40 frs par numéro à Jeux Actuels.

ORIFLAM

Hawkmoon est sorti mais où est l'écran ? Ah, il arrive ! Merci monsieur Oriflam. Et il est magnifique ? Et il y a un scénario avec ? Qui se passe au Pays Basque ? Mais c'est très bien tout ça ! Et c'est 100 pour 100 français ? Génial !

Broos, la revue consacrée à RuneQuest, a maintenant son Rédac'chef : Frédéric BLAYO (il a travaillé pour Chaosium et a participé à la création de livres dont vous êtes le héros). Cette revue vous proposera, entre autres, des monstres et des aides de jeu pour RQ. Les amateurs de la **Fureur de Dracula** y trouveront aussi de nouvelles cartes d'événements ; Bonne chance et tous nos voeux !

Multimondes : le nouveau JdR d'Oriflam. Vous pourrez incarner des agents de la CPU (Confédération des Planètes Unies). L'originalité du système est que le perso que vous jouerez ne sera pas tiré avec des dés mais sera testé (en fait ce sera le joueur) pour déterminer ses caractéristiques, soit avec un meneur de jeu, soit avec une disquette de micro-ordinateur vendue avec le jeu. L'univers sera développé au fur et à mesure des suppléments. Attendez-vous à un léger retard pour les Dieux de Glorantha (cause inconnue ?).

On se demandait à GRAAL quel était le secret de ces jeunes gens qui se défoncent autant pour sortir tant de bons jeux (Stormbringer, Hawkmoon, RuneQuest, Tank Leader). Hé bien, on a fini par le découvrir : le Clan Oriflam ! Ce clan rassemble des joueurs, des joueurs et encore des joueurs. Qui sont bien entendu consultés pour donner leur avis sur les futurs jeux de la maison.

TSR / TRANSECOM

Le dernier-né des livres de AD&D : **Greyhawk Adventures** (en anglais) par James M. Ward. Ce manuel du format bien connu est un complément pour le Monde de Greyhawk. On y trouve pêle-mêle des nouveaux sorts, des objets magiques, des dieux, des NPCs, des lieux connus et moins connus et des mini scénarios. Attention, si vous ne possédez pas déjà le Monde de Greyhawk de Gary Gygax, ce manuel vous sera de peu d'utilité. Ne vous étonnez pas si le nom de Gygax ne figure pas dans ce manuel : il a laissé les droits d'exploitation de Greyhawk à la nouvelle équipe de TSR en partant !

Tant qu'on y est, parlons un peu de la **nouvelle édition d'AD&D** : elle est prévue pour Mai 89 et se composera de deux manuels et d'un classeur. Le premier manuel sera un "Players handbook" qui réunira l'ancien PH, une partie de l'Unearthed Arcana (celle qui est jouable !) et quelques articles déjà parus dans Dragon Magazine. Le deuxième manuel sera un "DMG" qui reprendra et ré-ordonnera l'ancien, une partie de l'UA (la partie sur les dieux et les objets magiques), et des articles de Dragon. Les livres des monstres seront les plus modifiés (la forme seulement !) : un classeur (comme celui où vous mettez vos cours de classe) vous permettra de ranger des fiches de monstres (recto, les statistiques, verso, l'illustration). De nouvelles fiches paraitront au fur et à mesure. Ce classeur de monstres reprendra les Monster Manuals I et II. Il est fortement probable que le Fiend Folio reste aux oubliettes alors, si vous l'avez, gardez-le. C'est un futur "collector". Quant au détail, une révision sur les sorts est en cours ; la magie sera influencée par des phénomènes extérieurs (un peu comme le système de DragonLance avec les trois lunes). Quant aux races, il n'y aura peut-être plus de semi-orques en tant que PJ. Nous vous tiendrons informés dans le futur de la saga d'AD&D.



HEXAGONAL

Sortie des Rangers du nord, un long module pour JRTM où vous trouverez entre autres plein de choses sur les Hobbits, les Lossoth et les Dunedain.



figurines

ARMAGEDDON

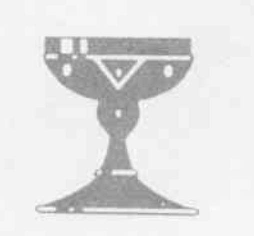
Les si belles figurines d'Armageddon ont, hélas, un léger retard. Vous devrez attendre un petit peu pour utiliser le magicien bedonnant et de nouveaux Marines de l'Espace. De source sûre, c'est un problème de moulage. Mais ne vous inquiétez pas, elles sont prévues pour très bientôt !

AQUILA

Cette petite société vous propose des décors en plomb et étain (à l'échelle 1/60°, c'est-à-dire celle des figurines 25 mm) pour fabriquer vous-même vos dioramas ou pour insuffler encore plus de vie dans vos scénarios. A titre d'exemple, un laboratoire de magicien avec les pots, les livres, la table et tout le reste vous coûtera environ 200 francs. Une fois peint, votre magicien n'aura vraiment plus envie de sortir ! Aquila, 320 rue Saint Honoré, 75001 Paris. Ludodélire Diffusion.







IV° COUPE DE FRANCE ANTIQUE ET MEDIEVALE

La phase finale de la IVème Coupe de France Antique et Médiévale de Jeux d'Histoire s'est déroulée les 3 et 4 Septembre derniers dans la salle des fêtes de la mairie du XVIème arrondissement de Paris. Ce fut un succès incontestable pour une organisation irréprochable.

Seize finalistes étaient donc conviés à en découdre cette année pour l'attribution du titre suprême. Pour arriver jusque là, tous avaient dû se qualifier dans des poules régionales regroupant près de 80 représentants, autant dire que la lutte avait été chaude et que chacun était conscient de la valeur de ses adversaires. Toutes les régions étaient donc représentées en ce week-end estival depuis Toulouse jusqu'à Paris en passant par Limoges, Chamalières et bien d'autres contrées encore, et tous n'avaient bien sûr qu'une idée en tête : la victoire finale.
La Coupe de France se joue sur "CHARGES" avec un budget de 1400 points en 25 mm. La phase finale se déroule en élimination directe, ce qui signifie quatre parties en moins de 48 heures pour les deux finalistes. Néanmoins, pour les éliminés du premier tour qui avaient donc fait le déplacement, les organisateurs avaient prévu un autre trophée, celui du meilleur tacticien dont nous reparlerons plus loin.
Il est à noter que parmi les joueurs qui s'étaient qualifiés, les adeptes du médiéval et ceux de l'antique faisaient part égale, ce qui tend à prouver l'équilibre de cette jeune règle pouvant régir les déplacements et les combats des armées depuis -3000 avant JC jusqu'au XVème siècle. Cet équilibre se prolongea jusqu'au terme de la compétition puisque la finale allait voir s'opposer Dominique LEGENDRE (Chinois T'ang) et Henri REICHERT, finaliste surprise, (Anglais Lancaster). Pour arriver à ce stade de la compétition, chacun dut batailler fermement et "sortir" des têtes de série ; les connaisseurs apprécieront : pour D. Legendre, en quart, Laurent Mariette, président de la FFJH et tenant du titre, puis en demi Jean-michel Arnoux que beaucoup donnaient pour favori. Pour H. Reichert, en demi-finale, l'incontournable Alain Mercier qui après avoir chuté en finale l'an dernier ne réussit donc pas à faire mieux cette année. Ce fut finalement D. LEGENDRE qui remporta le titre au terme d'une partie acharnée. L'histoire retiendra donc son nom comme prétendant potentiel à la Coupe Philippe Bondurand qui sera offerte au premier participant qui aura remporté cinq fois la Coupe de France.



La compétition remporta un vif succès auprès du public, intéressé par les nombreuses initiations proposées et les reconstitutions historiques. D'autre part, les Editions SOCOMER avaient eu l'heureuse idée (veuillez nous pardonner ce moment d'auto-satisfaction, Ndlr) de sortir pour l'occasion les LISTES d'ARMEES de CHARGES présentant ainsi au public les 80 armées de la compétition avec des conseils tactiques, les adresses des clubs, les tournois futurs, etc...
Pour les éliminés du premier tour, les organisateurs avaient prévu une autre compétition : le trophée Sun Tzu. Véritables figures imposées du jeu d'histoire cette épreuve est des plus originales. Chaque participant se voit proposer de prendre le commandement d'une armée historique lors d'une reconstitution d'une bataille généralement connue de tous. Le joueur ne choisit donc ni son arme, ni son terrain. Une note variant de 1 à 5 est attribuée à chaque participant en fonction de ses conditions de victoire après chacune des trois batailles proposées. A ce petit jeu, ce fut Jean-Marc ZANINETTI le plus fort. Les batailles proposées cette année étaient : FORMIGNY, le 14 avril 1450 (fin de la guerre de cent ans), GERGOVIE, 52 avant JC (le problème du ravitaillement, bientôt dans GRAAL), KARBANITI, 658 avant JC (Egyptiens contre Assyriens, bataille de chars) et enfin YASIN VALLEY, 747 (raid tibétain qui oppose deux armées de cavalerie).
D'ores et déjà souhaitons un franc succès à la prochaine Coupe de France, la Vème du nom qui devrait voir son nombre de participants grimper avec le succès de la règle. Si vous êtes intéressé, inscription auprès de J.B VINCENT - CCFJH - 10 villa d'Este, Tour Atlas, app. 23.07 - 75648 Paris cedex 13.

D.J.



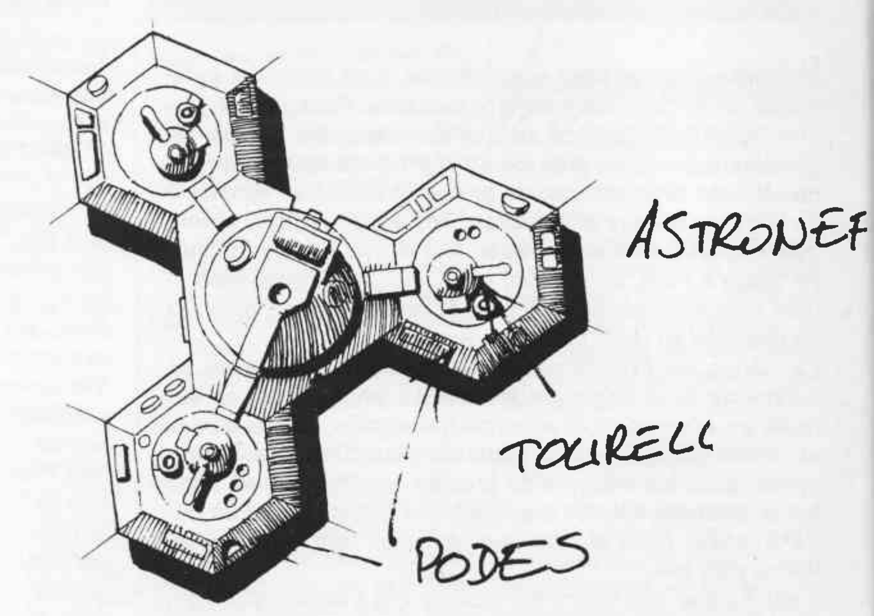


FULL METAL

Dans un vrombissement assourdissant, les quatres cargobases tripodoidals se posèrent sur la planète, soulevant d'énormes nuages de poussière aux reflets métalliques. Les monstrueux vaisseaux, depuis leur orbite, avaient du attendre qu'une fenêtre s'ouvre dans la terrifiante ceinture d'astéroides qui avait préservé jusqu'ici la virginité de l'astre de la convoitise des Multimétacorps. Mais ces derniers, attirés comme par un aimant, avaient fini par y envoyer leurs droids prospecteurs et leurs excavatrices sans âme, et maintenant, le temps de vingt-cinq révolutions sidérales, allaient déchiqueter la surface pour en extraire le précieux minerai et s'affronter pour les richesses de :
FULL METAL PLANETE.

Rapport du destroyer-pilocyborg XB.T16 au cargobase G.10, de la Multimétakrupp :

"Tout se passe bien, j'ai nos dreadvedettes sur mon radar et les lascanons du gros tas me couvrent... Les robcrabes sont tombés sur un filon, de quoi remplir les soutes et s'offrir un mégaéthylischoot lorsqu'on rentrera sur Terre. La barge pourra bientôt venir nous reprendre... Je traverse actuellement une zone de récifs... Quel est le rapport de la pondeuse-météo ? Mille soleil, je n'ai pas envie de me retrouver embourbé lorsque la marée se décidera à monter ! Mes chenilles commencent déjà à rouiller... Il faudra installer un ponton... Par les sept galaxies, devant moi... Des destroyers non identifiés... Non ! Si ! C'est un raid de ces batards étoilés de la Multimétusinor... XB à base, XB à base, alerte rouge... Enfer et trou noir, je suis touché... zzclrp... hé, pensez à récupérer mes mémocelluuuu... bzzz... bzzz... "



CRABES, PONDEUSES, ETC

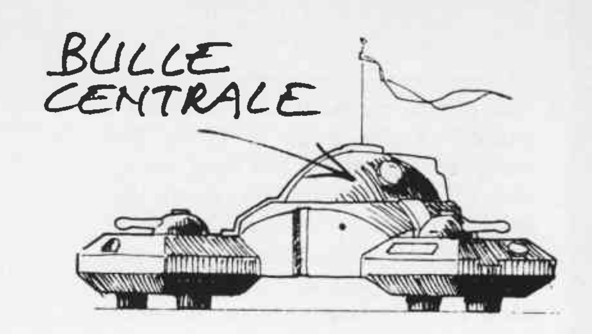
Enfin ! Vous allez pouvoir vous procurer FULL METAL PLANETE, la dernière création de Ludodélire, en vente dans tous les relais ludiques des sept Galaxies.
Parlons d'abord du matériel fourni par le jeu. Il rend la boîte bien pesante, et pour cause ! Elle contient 84 pièces métalliques : astronefs et leurs tourelles, crabes aplatis, pondeuses-météos girondes, gros tas bonhommes, chars trapus, vedettes profilées, barges imposantes et pontons. Rajoutez un centaine de perles de couleur qui, incrustées sur les unités, serviront à distinguer les camps en présence, une centaine de caillous qui ont un petit côté météorite, des cartes météo, un coffret en plastique très utile pour ranger tout ça, une carte superbe, et une règle de 16 pages aussi clairement présentée qu'agréablement illustrée, et vous comprendrez pourquoi, sous les deux aspects pratique et esthétique, FMP mérite un prix d'excellence.

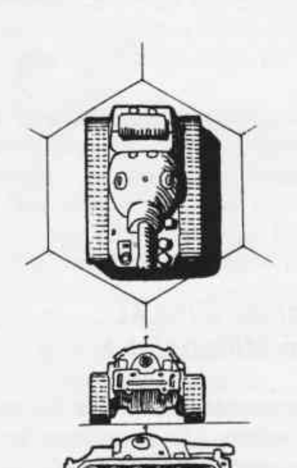


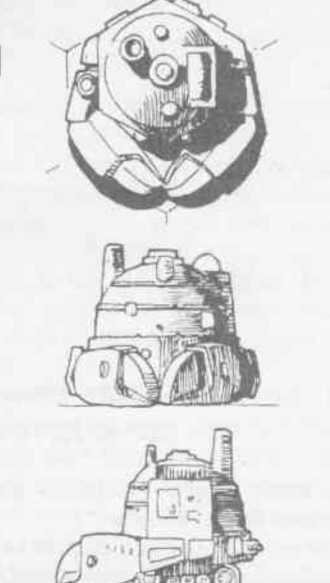
LA GUERRE DU MINERAI

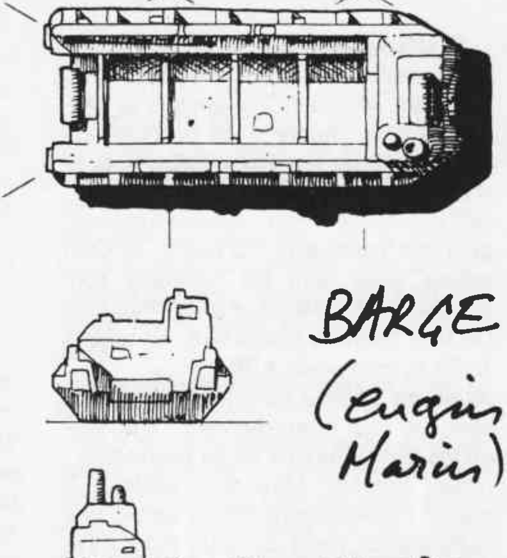
Les joueurs, durant les 25 tours que dure une partie, devront jouer de telle manière que lorsqu'ils décolleront, soit au 21ème, soit au dernier tour, ils aient capitalisé plus de points de victoire (PV) que leurs adversaires.
Une pièce métallique embarquée vaut un PV, alors qu'un minerai en vaut deux. Pour accumuler plus de PV que l'adversaire, il s'agira donc de ramener à l'astronef beaucoup de minerai, de détruire, ou mieux, de capturer les pièces de l'adversaire tout en en perdant le moins possible, et pourquoi pas, de s'emparer de l'astronef d'un

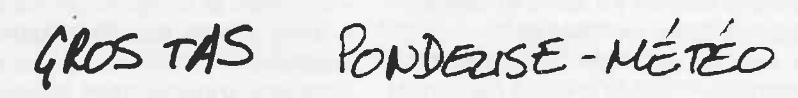
PLANETE











voisin afin de récupérer ce qu'il contient et du même coup prendre le contrôle des pièces qui en sont issues.
La subtilité vient du fait qu'avec le minerai, on peut créer d'autres pièces, surtout des crabes et des chars (jusqu'à ce que la réserve soit épuisée), et donc augmenter son potentiel offensif... Au détriment de son capital de PV. Il s'agira donc d'utiliser ses forces avec hargne, audace et finesse tactique à fois. Et pour imposer la loi du laser à l'ennemi, il faut d'abord aller au contact !
Chaque joueur dispose à chaque tour de points d'action (PA), 15 du tour 5 au tour 25. Or, avancer une unité d'un hexagone, charger, décharger des pièces ou du minerai, faire feu, tout cela coûte des PA, et d'un tour à l'autre, on ne peut au maximum en économiser que 10. Alors, il faut gérer avec précaution son capital de PA et utiliser de manière optimum ses engins. Ainsi, la barge peut transporter quatre chars ou minerais, le crabe deux. Il faudra donc calculer avec soin les déplacements des pemiers tours, histoire de collecter les minerais proches plus rapidement que le voisin... Et après, accumuler des PA de manière à en avoir 25 (c'est déjà dissuasif) et préparer des blitz.

GUERRE DE MOUVEMENT

Comme les mouvements, les combats ne laissent aucune place au hasard. Grâce à un système astucieux, qui veut que "tout élément atteint par le tir simultané de deux destructeurs du même joueur est détruit", il suffit de se mettre à portée d'un engin avec deux des siens pour le détruire, et de le jouxter dans les mêmes conditions pour le capturer (à l'abordage !).
Le tout, c'est d'avoir suffisamment de PA ! On peut bouger, tirer, bouger à nouveau, puis tirer encore, puis... etc.
S'il est difficile de déplacer un grand nombre d'unités en même temps, il est par contre possible de détruire l'adversaire à un contre un. Celui-ci positionnere ses unités de telle manière que les hexagones d'où risque de venir l'attaque soient à portée de tir d'au moins deux de ses unités. Ceci interdit à tout ennemi d'y entrer... sauf si en y pénétrant, il peut tirer de telle manière à ne plus être sous le feu.
Cela semble un peu compliqué au premier abord, mais on s'y fait vite. Très rapidement, on apprendra à utiliser le terrain (les montagnes augmentent la portée du tir) et ses pièces au mieux. Cela demande certes un effort de concentration si l'on respecte la volonté de MM. Delfanti, Mathieu, et Trigaux, qui insistent pour que chaque joueur ne dispose que de trois minutes pour utiliser ses PA. Le stress...

A moins de quatre joueurs (parties de 5 heures), ce qui est un maximum si l'on ne dispose que d'une seule boîte (mais il est possible de commander du matériel supplémentaire), le jeu ne présente guère d'intérêt. Il est par contre possible de raccorder deux plateaux, et de jouer à 5, 6, 7, ou à 8, des parties de...10 heures.
Enfin, à l'instar de SUPERGANG et de son "Top-Crapules", les auteurs ont l'intention d'organiser un classement national sur FMP (le "Top-pilotes" ?). Alors, à ceux qui me soufflent que le jeu est tout de même un peu cher, je réponds que quand on aime...

Xavier Blanchot
de la Multizinial Belphégor







Suivez l'envoyé spécial de GRAAL sur la terre du tragique Millénaire !

Une guerre nucléaire et biologique a changé le visage de la Terre. Des monstres mutants rôdent dans les forêts. L'Europe vit sous un régime féodal. Des chevaliers montés sur des oiseaux géants s'affrontent en plein ciel. Dans les laboratoires secrets, les savants fous de *Granbretanne* pervertissent la science et rêvent de conquérir le monde.

D'UN MONDE A L'AUTRE...

Pour passer de notre monde à celui du Tragique Millénaire, je choisis le moyen le plus simple : me procurer un exemplaire du jeu HAWKMOON et tirer un personnage.

Je détermine mes caractéristiques, puis ma nationalité : J'habite la *Germania*, pays dont les habitants sont généralement grands et forts. Pas moi! Un très mauvais tirage fixe ma taille à 1m30 et mon poids à 30 kg...

Avant de partir à l'aventure, mon personnage était marin-pêcheur. Il possède les compétences de sa profession : nager, grimper, faire des noeuds... Il manie correctement l'épée large, une compétence vitale dans un monde ravagé par des guerres incessantes.

Le Ténébreux Empire de Granbretanne s'est lancé à la conquête de l'Europe. Les Granbretons sont des fous sanguinaires : ils dissimulent leurs visages derrière des masques d'animaux et ne semblent éprouver aucun sentiment humain. Leurs troupes ont franchi la Manche sur le pont qui relie *Deauvres* et *Karlay*. Toute la France est entre leurs mains sauf la *Kamarg*, où réside le Duc *Hawkmoon*. Je dois absolument rencontrer ce héros, champion de la résistance à l'envahisseur Granbreton.

De Germania jusqu'en Kamarg, la route est dangereuse, mais j'emporte un bon guide de voyage : la boîte de jeu. Elle contient une carte de l'Europe et quatre livres utiles : celui du Joueur, celui du Maître, le Livre de la Science, et un ouvrage de référence.

Je pars à travers les champs et les villages de Germania. Une longue marche me conduit dans une région désertique. J'aperçois un château délabré au sommet d'une colline : c'est la demeure du Baron *Olnaius Kanfp*, transfuge de l'Empire Granbreton.

Dans un moment de faiblesse, Kanpf a épargné un ennemi vaincu (ce crime est puni de mort chez les Granbretons). Après une brève hésitation, je me détourne de ma route pour frapper à sa porte. Le concierge est un mutant couvert d'une fourrure jaunâtre. Il me regarde avec mépris :

"Le baron Kanfp ne reçoit pas les avortons de ton espèce !"

Je lui montre ma carte de presse :

"Laissez-moi entrer. Votre maître ne sera pas content s'il apprend comment vous traitez les journalistes !"

Je fais un jet sous la compétence *"persuader"*: Echec critique ! le mutant siffle de colère et dégaine son épée à deux mains.

HAWKMOON est un jeu meurtrier : Un personnage a rarement plus de 20 points de vie. S'il les perd tous, il meurt sans espoir de résurrection ; s'il en perd plus de la moitié sur une seule attaque, il subit une "blessure majeure" qui laisse de graves séquelles.

Heureusement le mutant commet une maladresse et lâche son arme. Je frappe sans pitié. Il roule dans la poussière, la jambe brisée.

LES MERVEILLES DE LA SCIENCE

Je trouve le baron Kanpf dans son laboratoire. En me voyant, il rajuste précipitamment un masque de serpent sur son visage blafard.

"Qui êtes vous ?

- Un admirateur fervent de la science et des savants. Pourriez-vous me parler de vos recherches ?
- Je construis un canon polyvalent. Braqué sur une cible, il pourra la réduire en cendres, l'électriser, la réfrigérer ou l'asperger d'acide prussique. Malheureusement la mise au point me pose quelques problèmes..."

Je sors la boîte de jeu de mon baluchon. Le Livre de la Science explique comment réaliser toutes les machines imaginables. Je le montre au baron, qui est enthousiasmé :

"C'est un ouvrage remarquable !

- Oui, mais je le trouve un peu confus.
- Vous n'avez pas l'intelligence d'un scientifique Granbreton ! Les explications sont très claires et je comprends maintenant pourquoi mon canon ne fonctionne pas !"

Le baron modifie ses plans en conséquence. Il est d'excellente humeur et je le persuade facilement de me conduire en Kamarg à bord de sa machine volante. Kanpf possède un ornithoptère de type "vautour", au fuselage d'acier noir et aux commandes incrustées de pierreries. L'appareil est monoplace, mais je suis assez petit pour me glisser derrière le siège du pilote.

Le décollage est brutal : les ailes métalliques battent l'air, l'engin s'arrache du sol et part vers la Kamarg d'un vol saccadé.

ORNITHOPTERE CONTRE FLAMANTS ROSES

Nous survolons la France dévastée. J'observe d'importants mouvements de troupes sur les routes. Les soldats Granbretons vont de village en village, massacrant la population et brûlant les récoltes.

Comme nous approchons de la Kamarg, je montre au baron deux points roses qui grandissent dans le ciel. Kanpf jure derrière son masque :

"Une patrouille kamargaise !"

Maintenant je distingue deux cavaliers montés sur des flamants géants. Le

Baron amorce un virage serré. D'une main j'agrippe le fuselage, de l'autre, je tiens le Livre du Joueur ouvert à la page des combats aériens.
L'ornithoptère se place dans le sillage d'un flamant. Nos *lance-feu* entrent en action et l'oiseau tombe dans un tourbillon de plumes et de sang. Le second cavalier passe au dessus de nous. Son arme crache une gerbe de flammes qui touche l'ornithoptère. J'avertis le Baron :
"Notre appareil a perdu dix points de vie ! Prenez garde : Vous faites désormais vos jets de pilotage avec un malus de 30%."
Touchés une seconde fois, nous devons nous poser en catastrophe dans un marécage. Je m'apprête à sauter hors de l'appareil lorsque les roseaux s'écartent pour livrer passage à une ignoble créature : un *baragouin* à peau flasque, mangeur de chair humaine. Je grimpe sur l'empennage de l'ornithoptère tandis que le baron dégaine son sabre pour affronter le monstre.
"Tenez bon Baron ! On vient à notre secours. J'aperçois un chevalier qui accourt au triple galop. Deux ailes dorées ornent son casque..."
Le Baron ne répond pas : le baragouin lui a fendu le crâne et dévore goulûment sa cervelle. L'arrivée du chevalier interrompt cet horrible festin. En trois coups d'épée, l'inconnu tranche les griffes du Baragouin et crève sa panse immonde. De mon perchoir, j'applaudis à tout rompre :
"Bravo messire, vous êtes un virtuose! Quel est le secret de votre efficacité ?
- Il n'y a aucun mystère. Avec l'expérience, j'ai porté mon score d'épée longue au dessus de 90%. Je suis devenu un maître dans cette discipline, ce qui me permet de contre-attaquer chaque fois que je réussis une parade. Voici pourquoi j'ai frappé le baragouin trois fois en un tour de combat. Dans le même temps, un escrimeur moins habile n'aurait lancé qu'une seule attaque."
Le chevalier retire son casque. Un joyau noir est incrusté dans son front. Ses traits sont durs, sa mâchoire carrée, son regard sévère : je reconnais l'homme dont le portrait figure sur la boite de jeu.
"Vous êtes le Duc *Dorian Hawkmoon von Köln* ! J'ai de nombreuses questions à vous poser, pourriez-vous m'accorder un entretien ?
- Désolé je n'ai pas le temps : Je dois traquer les créatures des marais, surveiller les frontières de la Kamarg, déjouer les plans des Granbretons et méditer sur les voies du destin.
- Mais je travaille pour GRAAL, le mensuel des jeux de l'imaginaire !
- Cela change tout. Montez en croupe, nous allons au château."



FICHE TECHNIQUE

HAWKMOON est un jeu de rôle inspiré des romans de Michael Moorcock : Le Joyau noir, le Dieu Fou, l'Epée de l'Aurore et le Secret des Runes. Tous ces livres sont traduits en français dans les collections "Titre SF" et "Presses Pocket".
Le jeu HAWKMOON a été conçu par Kerie L. Campbell-Robson et Sandy Petersen (l'auteur de L'APPEL DE CTHULHU). L'équipe d'ORIFLAM a traduit et adapté HAWKMOON pour le public français.
La boite de jeu coûte entre 190 et 210 francs. Elle contient une carte de l'Europe à l'époque du Tragique Millénaire et quatre livrets. Les dés ne sont pas fournis.
Après STORMBRINGER, HAWKMOON est le deuxième jeu de la série "Champion Eternel". Tous les jeux de cette série sont compatibles et s'inspirent de l'oeuvre de Moorcock.



UNE INTERVIEW DU CHAMPION ETERNEL

Assis derrière un bureau d'ébène, le duc Hawkmoon ouvre la boite du jeu qui porte son nom. Il parcourt chaque livret et déclare après un long silence :
"Je connaissais la version Granbretonne du jeu. La traduction française manque parfois d'élégance et je relève quelques erreurs.
- Mais la version française comporte de nombreuses illustrations et deux scénarios inédits, sans parler des règles additionnelles sur le combat aérien. Par ailleurs, la mise en page est soignée et la présentation attrayante !"
Le duc en convient. Nous parlons ensuite de STORMBRINGER, jeu dont les règles sont compatibles avec celles d'HAWKMOON. Les aventuriers de STORMBRINGER peuvent se rendre sur la Terre du *Tragique Millénaire* et les personnages d'HAWKMOON dans le monde de STORMBRINGER.
"Je mets en garde", dit Hawkmoon, "les sorciers étrangers qui voudraient s'installer chez nous :ils verront leurs compétences magiques divisées par dix. Notre univers n'est pas un milieu favorable à l'exercice de la magie. Stormbringer, la fameuse épée d'Elric, perdrait les neuf dixième de sa puissance sur la Terre du Tragique Millénaire.
- Vous pourriez donc vaincre Elric le Nécromancien ?
- Nous n'avons aucune raison de nous battre. En vérité, je suis Elric, ou plus exactement, nous sommes deux incarnations du même être sur des plans différents. Le *Champion Eternel* existe dans chaque univers. Il s'appelle Elric dans le monde des Jeunes Royaumes et Hawkmoon sur la Terre du Tragique Millénaire.
- Quelle est votre position dans le conflit cosmique opposant la Loi et le Chaos ?
- Cette guerre ne me concerne pas. Mon destin est de lutter contre les forces du Mal, représentées par les légions maudites du Ténébreux Empire de Granbretanne.
- Cela vous laisse-t-il quelques loisirs ?
- Très peu. Je les consacre à *Yisselda*, mon épouse bien-aimée, et aux enfants qu'elle m'a donnés. Mais les obligations d'un Champion éternel s'accordent mal avec la vie de famille..."
Pensif, Hawkmoon pose sa main sur le joyau incrusté dans son front. Je sens que mes questions le fatiguent et qu'il aimerait être seul.
"Je dois regagner mon univers d'origine, lui dis-je. Où se trouve la porte interdimensionnelle la plus proche ?
- Descendez l'escalier, vous la trouverez au fond du couloir à gauche."
Je prends la boite de jeu sur le bureau et me retire discrètement, laissant le Champion éternel méditer dans la solitude.

Alexis Lang





UN JEU TRANSPARENT

●

KREMLIN est une satire politique jouable par 3 à 6 joueurs. Chaque joueur a le contrôle d'une faction (conservateurs, internationalistes, réformistes...) qui oeuvre à l'intérieur du parti communiste soviétique pour y assurer son hégémonie. Jeu en anglais d'Avalon Hill.

AU SOMMET...

Le plateau schématise la hiérarchie administrative qui caractérise "l'Empire du mal". Tout en haut trône tant bien que mal le Secrétaire Général du Parti. Il régit un politburo de huit membres très hiérarchisé, ici divisé en deux étages. Le premier compte trois postes, qui sont la direction du KGB, des Affaires Etrangères, et de la Défense ; le second en compte quatre, qui régissent les secteurs de l'Idéologie, de l'Industrie, de l'Economie et du Sport. Sous le politburo, il y a cinq places occupées par des postulants, et tout en bas, il reste encore six places qui symbolisent le prolétariat qui secrètera les futurs cadres du parti.

Le jeu fournit 26 cartes de figure, toutes personnalisées. Elles représentent chacune un personnage et indiquent son âge (celui-ci s'échelonne de 50 à 75 ans), le ministère où il pourra le mieux exploiter ses capacités et celui où il sera le plus incompétent.

De toutes ces figures, une seule est par avance placée sur le plateau ; il s'agit de "Nestor Aparatschick", 80 ans, qui occupe la fonction de secrétaire général. Les autres postes et les places du bas (19 en tout) sont remplies aléatoirement, tandis que 7 personnages devront attendre que l'organigramme s'éclaircisse pour faire leur entrée dans cet univers impitoyable.

●

JEU D'INFLUENCE

Le but du jeu, c'est d'arriver durant trois tours à ce qu'un secrétaire géné-



TERROR AUSTRALIS

TENTACULES ET KANGOUROUS

Dans la série des compléments pour l'Appel de Cthulhu, Chaosium a sorti TERROR AUSTRALIS, un recueil sur l'Australie des années vingt et sur les moeurs Aborigènes. Traduit et édité en français par l'inévitable (mais qui s'en plaindrait !) Jeux Descartes, la Chose se présente sous la forme d'un livret d'une centaine de pages et d'une carte de l'Australie de l'époque. Le livret se divise en deux parties : la première sur l'histoire de ce continent méconnu et sur ses habitants, le deuxième contient trois scénarios, l'ensemble nous est vendu pour 109frs.

~

LES TERRES LOINTAINES

Quand on connaît le sérieux de ces messieurs (et dames) de Chaosium en matière d'aide de jeu, on sait d'avance que l'on ne sera pas déçu par la première partie du livret. Encore une fois le résultat est à la hauteur des espérances. On apprend tout sur l'Australie et les australiens : le pays, le climat, les transports... Un article est consacré aux expressions et accents de l'australien moyen, parfaitement inutile pour les joueurs non anglophiles, mais amusant à lire. Quelques histoires frissonnantes viennent agrémenter le tout, pour peupler vos parties de références à de véritables événements inexpliqués. Ce tour d'horizon laisse un goût de sable sec dans la bouche, tant on s'y croirait.

Une trentaine de pages sont consacrées aux Aborigènes, les légitimes habitants de l'Australie. On y apprend qui ils sont, comment ils vivent en 1920, leurs croyances, leurs mythes. De ces mythes attachés aux rêves, les auteurs tirent l'Alcheringa, une terre onirique...

~

REVE DE KANGOUROUS

Bien que le titre de ce paragraphe puisse en faire douter, cette terre, l'*Alcheringa*, c'est du sérieux. Les auteurs

ral, controlé par sa faction, salue le défilé des troupes sur la Place Rouge, ou de s'assurer le contrôle du dernier secrétaire général au final d'une partie en dix tours.
Au début de celle-ci, chacun des joueurs doit secrètement choisir dix figures et inscrire sur une fiche les points d'influence qu'il mise sur chacune d'entre elles. Sur la première, il en mettra 10, sur la deuxième 9, etc. Les factions peuvent aussi bien miser sur des personnages déjà au Politburo que sur d'obscurs citoyens qui ne sont pas (pas encore !) placés sur le plateau. Tout au long de la partie, chacun dévoilera ses batteries et révèlera, lorsque le besoin s'en fera sentir, partiellement ou intégralement, l'influence dont il dispose ici ou là.
Pour prendre le contrôle de la tête du parti, il faudra phagociter le Politburo, et notamment deux postes, le KGB qui permett de purger chaque année les politiciens que des influences déclarées rendent indésirables, et la Défense, par le biais duquel vous pouvez accuser ces mêmes politiciens d'espionnage, leur faire un procès, et envoyer (sans procès cette fois) tous les petits cadres dont les dents vous semblent trop longues rejoindre en Sibérie les victimes des purges.



CURE EN SIBERIE

Le principe ici, c'est que plus un personnage s'approche du sommet de la pyramide, plus il va utiliser les possibilités des postes qui lui seront confiés, plus il va vieillir, et donc plus il est probable qu'il va tomber malade, et donc devra soit accepter de vieillir encore plus vite et peut-être de mourir si sa santé se dégrade, soit de partir en cure, et donc de devenir très vulnérable. Ainsi, le vieux Lech Schukrutoff (75 ans), s'il se retrouve au KGB, ne sera pas très dangereux pour ses collègues, alors que Viktor Vasolin (50 ans) pourrait se révèler être un second Staline. Souvent, le chef du parti est trop malade pour faire "coucou" lors de la parade annuelle.
Les règles sont aussi faciles à ingurgiter que les parties sont rapides ; les combinaisons que permet ce système ingénieux vous feront vivre des parties palpitantes et sans longueur, où la ruse, le calcul, le bluff l'emporteront sur tout sentiment de pitié. Ce jeu, aussi intéressant à 4 qu'à 6, sera, dans sa catégorie, sans doute retenu comme la création ludique de l'année.



Xavier Blanchot

P.S : Il semble qu'il existe une extension permettant de jouer avec les figures historiques de la révolution russe : Vladimir le grabataire, Joseph le rusé et Léon l'intello...

ont essayé d'adapter un ensemble de croyances traditionnelles au jeu de rôles. Cette terre onirique est donc pour les Aborigènes l'endroit où l'esprit d'un mort se rend, là ou la chasse est toujours bonne, et les sources à jamais jaillissantes. Ce lieu recouvrant l'Australie préhistorique est "parallèle" à notre monde, et les endroits Tabous que les Aborigènes protègent des méchants blancs en sont des accès. Cependant l'Alcheringa est aussi accessible par le rêve. Cette terre est donc à rapprocher des "Contrées du Rêve" de l'Appel (autre supplément aussi édité par Jeux Descartes).
Cette partie du livret est très originale et on est loin des tentacules que l'on voit surgir en couverture. Apportant de nouvelles possibilités à l'Appel, l'Alcheringa peut décevoir certains joueurs, c'est néanmoins un des points forts du livret.
Mais rassurez-vous amateurs d'horreurs, car l'Alcheringa possède aussi sa faune caractéristique, qui n'a pas que de bonnes dispositions envers les blancs qui font du tourisme là-bas. Autant vous dire tout de suite que l'Alcheringa est à peu près aussi acceuillant pour le non-Aborigène qu'un banc de pirhanas pour le gnou au bord de la noyade. D'ailleurs les habitants de ces terres sont détaillés... Entre les Bunyips, les Jannoks et autres Ngarangs, la palette de monstres du maître va encore s'élargir, car comme le disent les auteurs, "il arrive qu'en de rares occasions, ils (les monstres) fassent irruption dans le monde de l'éveil" ; et le "rare" et bien entendu laissé à la discrétion du gardien !



SCENARIOS AUSTRALIENS

Trop en parler diminuerait leur impact, mais ils sont très bons ! Le premier m'a beaucoup plu, car tout le Background d'une petite ville australienne y est décrit avec beaucoup de vie et de renseignements. Les autres sont tout aussi intéressants, mais peut être plus conventionnels.

~

ALORS QU'EN PENSER ?

L'ensemble du produit est de grande qualité et très enrichissant. Bon... Tentaculairement parlant, on peut regretter l'absence de monstres pseudopodesques. Et bien les Maîtres en manque peuvent rajouter du Cthulhu conventionnel en Australie (bien qu'à mon avis ce ne soit pas la peine). Qui sait... Peut-être il y a-t-il un tunnel R'Lyeh Australie Via Afrique !

Michel Rodriguez



Ce scénario est une petite campagne comparable au scénario 6 de Siège : "la retraite". Matériel nécessaire : Cry Havoc, Siège et la carte "la forêt".





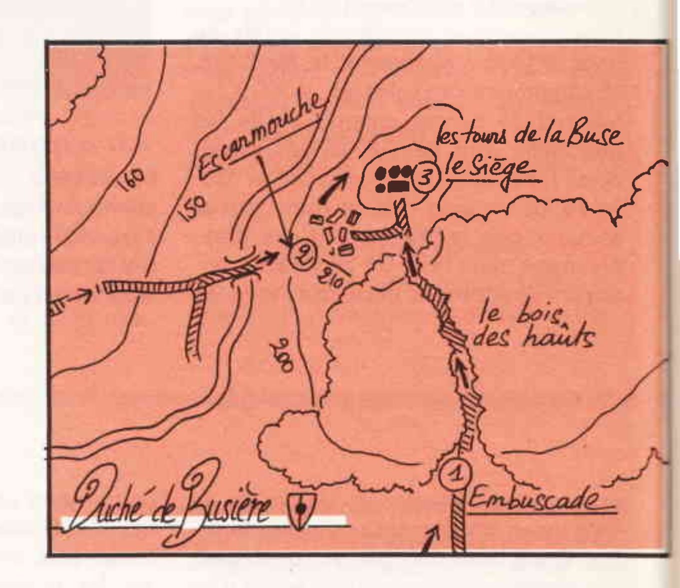
LES TOURS DE LA BUSE

HISTORIQUE

A la mort du seigneur Romvald, duc du petit duché de *Busière*, son fils aîné *Gilbert* assure sa succession. Ce nouveau seigneur, aussi charitable que son prédecesseur, devait permettre au dûché de continuer à prospérer. Mais, devant cette abondance de bonheur et cette injustice flagrante, les frères jumeaux de Gilbert, *Clugney* et *Richard*, décident de frapper fort. A la tête de leur armée respective ils espèrent bien déloger ce frère infâme des *Tours de la Buse*, un château redoutable.

DEROULEMENT

Lors de la première journée d'invasion du dûché, chacune des deux armées va devoir affronter les troupes de Gilbert, comme il est indiqué sur la carte. Après ces combats préliminaires, le siège des tours de la buse pourra alors commencer, à partir du deuxième jour d'invasion.



* L'EMBUSCADE

Les troupes de Richard tombent dans une embuscade à l'orée des bois des haûts.

8	11
7 la croisée des chemins 5	10 la forêt 12
6	9

LES CAMPS

Troupes de Richard

- Chevaliers à cheval : Richard, Diers, Gaston, Mortimer, James
- Sergent : Pugh
- Archer long : Dylan
- Piquiers : Arnold, Odo, Crispin
- Billmans : Robin, Rees, Shaun
- Hallebardiers : Tom, Ben
- Arbalétriers : Codemar, Forester, Bertrand

Troupes de Gilbert

- Sergent : A'Wood
- Archers courts : Engerrand, Aylword
- Archer long : Owen
- Piquiers : Stori, Hal
- Arbalétriers : Nicolas, Edric

POSITIONS DE DEPART

1) Les troupes de Gilbert se placent en premier sur la carte "la forêt". Ils doivent être placés dans les hexagones boisés.

2) Au tour 1, les troupes de Richard entrent par le bord 7 : chevaliers devant, piétaille derrière. Ils se dirigent vers la forêt avec leur potentiel de mouvement maximum (aucun tir n'est possible).

3) Les troupes de Richard bougent en premier.

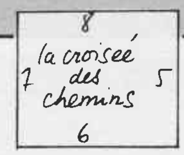
REGLES SPECIALES

1) Les troupes de Gilbert peuvent sortir par les bords 9-11 et 12 à n'importe quel moment du jeu. Les survivants, blessés ou non, seront replacés lors du siège des Tours de la Buse si et seulement si ils sont sortis par ces bords là.

2) Les Troupes de Richard peuvent sortir par le bord 12 à n'importe quel moment du jeu. Les survivants, blessés ou non seront replacés lors du siège des Tours de Buse si et seulement si ils sont sortis par ce bord prcisément.

3) Appliquer les règles de "panique", de "limitation de munitions" et d"échange de munitions".

L'ESCARMOUCHE



Pour permettre aux paysans de Tarbes de rejoindre les Tours de la Buse, Gilbert décide de retarder l'avance de Clugney par tous les moyens.

LES CAMPS

Troupes de Clugney

- Chevaliers à cheval : Clugney, Roger, Clarence, Peter, Günter
- Sergent : Martin
- Archer long : Gwyn
- Piquiers : Gareth, Brendan, Bryn
- Billman : Jean, Godric, Tybalt
- Hallebardiers : Bors, Fursa, Wynken, Naymes, Otto, Fréderick
- Arbalétriers : Alic, Gawain, Jacques, Arbalister

Troupes de Gilbert

Chevaliers à cheval : Gilbert, Roland, Conrad, Alain, William, Thomas
- Sergent : Morgen
- Archers longs : Idis, Aylwin
- Piquiers : Aki, Wat, Perkin
- Billman : Cliff, Guy
- Hallebardiers : Geoffray, Watkin, Hubert, Evans
- Arbalétriers : Denys, Giles

POSITIONS DE DEPART

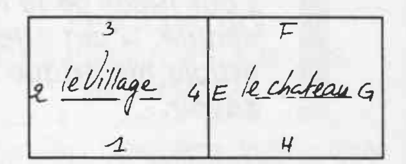
1) Les troupes de Gilbert se placent en premier sur la carte, n'importe où.
2) Au tour 1, les troupes de Clugney entrent par le bord 6 : les actions offensives sont permises.
3) Les troupes de Clugney bougent en premier.



REGLES SPECIALES

1) Les troupes de Gilbert peuvent sortir par le bord 8 à partir du tour 5. Les survivants, blessés ou non, seront replacés lors du siège si et seulement si ils sont sortis par ces côtés là.
2) Les troupes de Clugney peuvent sortir par le bord 8 à n'importe quel moment du jeu. Les survivants seront replacés lors du siège suivant les mêmes conditions que cidessus.

LE SIEGE



Après les combats du premier jour, les armées des jumeaux sont maintenant devant les Tours de la Buse. Au deuxième jour d'invasion, des renforts et des engins de siège viennent renforcer les assaillants. Le troisième jour, le siège commence.

LES CAMPS

Troupes des jumeaux

Survivants de l'embuscade et de l'escarmouche, blessés ou non, plus les renforts du 2ème jour :
- Chevaliers à cheval : Lacy, Wulfric, Fizwarer, Hughs
- Sergent : Llewellyn
- Archers courts : Fletcher, Mathias, Bowyer
- Architectes : Baldric, Jones
- Arbalétriers : Francisco, Gaston
- Piquiers : Bertin, Hayden, Mark
- Paysans : Will'n, Cédric, Gam, Giles, Geoffry, Harry, David, Roger, Jasper, Ivor, Radult, Wulf, Smith
- Engins de siège : 1 tour de siège, 1 bélier, 3 Margonnaux, 2 Trebuchets, 1 Balliste.

Troupes de Gilbert

Survivants de l'embuscade et de l'escarmouche, blessés ou non, plus la garnison du château et des paysans de Tarbes :
- Chevaliers à cheval : Jacques, John
- Sergent : Tyler
- Archer court : Chretien
- Archer long : Myrlin
- Piquiers : Ben, Mordred
- Arbalétriers : Emlyn, Jacopa
- Paysans : Carpenter, Morris, Gobin, Farmer, Mathew, Baker, Salter
- Equipement : 7 tonneaux d'huile.

REGLES SPECIALES

1) Séquence journalière : Au début de chaque journée, l'assiégeant décide s'il passe à l'assaut ou s'il continue à bombarder les murs du château. L'assiégé ne peut pas tenter de sortie car le camp des assiégeants est beaucoup trop bien défendu.
2) A partir du 22ème jour de siège (pas d'invasion) la garnison des Tours de la Buse est à demi ration. Toutes les attaques se font à -1 sur la table de (CRT) sauf pour les tirs de missiles qui ne sont pas ajustés (8-1 devient 7-1).
3) Les règles de "soins" sont utilisées pour soigner les blessés des combats des deux premiers scénarios ou d'assauts précédents.
4) Toutes les semaines l'assiégeant peut construire de(s) engins(s) de siège. Son choix doit se faire au début de la semaine. Il peut construire soit un trébuchet, soit un mangonnau, soit une tour de siège, soit un bélier, soit une baliste, soit 6 échelles, soit 3 écrans.
5) Appliquer les règles de "panique", "limitation des munitions" et "échange des munitions".

POSITIONS DE DEPART

1) L'assiégeant place les marqueurs "ruines" suivant ses tirs antérieurs. Il place aussi 12 marqueurs de "fosse comblée" comme il le désire.
2) L'assiégé place ensuite ses troupes dans le château comme il le désire : les chevaliers peuvent être à cheval, ou à pied : les chevaux doivent se trouver obligatoirement dans la cour du château.
3) L'Assiégeant place l'équipement et les troupes qu'il désire où il veut sur la carte "Le village". S'il désire faire intervenir une ou plusieurs balistes, l'assiégeant doit les placer automatiquement sur la carte village.
4) A n'importe quel tour l'assiégeant peut faire entrer les troupes et le matériel qu'il désire par les bords F, G et H.
5) L'Assiégeant bouge en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Tours de la Buse doivent être contrôlées par les assiégeants avant le 33ème jour d'invasion (pas de siège) car sinon, le camp sera attaqué par une armée de secours rassemblée par l'oncle de Gilbert.

Denis Sauvage





LA GUERRE A L'EST:

MYTHES ET REALITES

Pour juger de la qualité d'une simulation, il faut bien connaitre ce qui est simulé. A cet effet, voici quelques éléments de réflexion qui composent un article historique de fond. Si ce type d'articles vous plait, faites-le nous savoir.

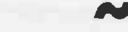
Les caractéristiques du conflit gigantesque qui opposa l'Allemagne et l'URSS entre 1941 et 1945 restent assez mal connues. De ce fait, il est entouré de clichés et de "mythes". Lorsqu'on veut analyser objectivement ce conflit on se heurte à de multiples obstacles : manque de documentation, évaluations ou chiffres fantaisistes ou incomplets, etc. La majeure partie des documents disponibles proviennent des archives de la *Wehrmacht*. Les rares documents soviétiques disponibles sont malheureusement souvent inexploitables car rédigés dans un but politique et non historique. Il est difficile de trouver deux sources qui citent les mêmes chiffres : ils varient de plusieurs centaines ou plusieurs milliers d'unités en ce qui concerne le matériel lourd (chars, avions) utilisé dans telle ou telle bataille, de plusieurs centaines de mille, voire de plusieurs millions, lorsqu'il s'agit d'effectifs ou de pertes (ainsi l'estimation des pertes humaines de l'URSS varie de 15 à 40 millions).

Aujourd'hui deux versions extrêmes coéxistent :

La version "occidentalisante" fondée sur le point de vue allemand : une poignée héroique de "super-soldats" allemands opposés aux hordes soviétiques (ou bolchéviques pour les plus virulents) finissent par être vaincus traitreusement. Le nombre (les allemands se battant en moyenne à 1 contre 10), le climat rigoureux, les flots de matériels que les alliés déversent en URSS, et les erreurs stratégiques d'Hitler finissent par avoir raison de la valeur et du courage...

La version "soviétisante" fondée sur le point de vue soviétique : les hordes nazies qui attaquent l'URSS en traître finissent par être repoussées grâce à l'héroisme et l'abnégation des soldats soviétiques sous la conduite géniale du maréchal Staline (ou "malgré les erreurs du dictateur Staline" selon les époques).

La réalité est bien sur différente. Et sur quelques points, on peut se montrer catégorique :



LE MYTHE DES HORDES

Des deux côtés, et en particulier du côté allemand, on se plaint d'être en infériorité numérique flagrante. En réalité, les allemands et leurs alliés (Roumanie, Finlande puis Hongrie et Italie) commencent l'invasion de l'URSS avec 4 à 5 millions de soldats. En face, au début, 3 à 4 millions de soviétiques résistent. Malgré les pertes importantes que ceux-ci subissent la première année, l'équilibre des forces s'améliore constamment en leur faveur. A partir de 1942, les soviétiques disposent d'environ 6 millions (à quelques centaines de mille près) d'hommes face aux allemands dont les effectifs décroissent constamment à cause de l'importance de leurs pertes. Néanmoins, les effectifs allemands à l'est ne descendront pas en-dessous de 2,5 millions d'hommes (ce à quoi il convient d'ajouter au moins 0,5 million d'alliés) avant la destruction du *Groupe d'Armée Centre* durant l'été 44. A partir de ce moment là, et de la reddition des pays alliés (Roumanie et Finlande en septembre 44, Bulgarie en octobre 44 et Hongrie en janvier 45) la situation devient vraiment critique pour l'Allemagne qui alignera néanmoins un peu plus de deux millions d'hommes sur le front Est jusqu'à la fin de la



guerre.
Il convient d'ajouter que les troupes disponibles sur les autres théâtres d'opérations (entre 1,5 et 2 millions d'allemands dans les territoires occupés et sur le front ouest et jusqu'à 1 million de soviétiques sur le théâtre extrême occidental) étaient susceptibles d'intervenir en cas de crise majeure. Enfin, il faut noter qu'il est illusoire de vouloir comparer le nombre de divisions ou de corps, car l'effectif de ces unités variait grandement (de quelques centaines d'hommes pour les divisions décimées jusqu'à 16.000 hommes pour les bonnes divisions allemandes en 41).
On constate donc, que si l'axe disposait d'un léger avantage numérique au début de *Barbarossa*, dès 42 les soviétiques avaient comblé l'écart numérique. Cependant aucun des deux belligérants n'a pu disposer d'un avantage écrasant de 10 contre 1 et plus sur l'ensemble du front. Par contre, il est certain que lors des offensives majeures, l'attaquant (appliquant les principes de base de la stratégie) concentrait de larges forces sur un faible espace afin de créer une supériorité locale écrasante pendant que le reste du front était tenu par une quantité moindre de troupes. De même que les soldats français en 40 avaient l'impression d'être submergés par des vagues de soldats et de chars allemands alors que ces derniers étaient moins nombreux qu'eux sur l'ensemble du front, les soviétiques puis les allemands se crurent confrontés à des hordes innombrables chaque fois qu'ils étaient attaqués ou attaquaient dans des situations défavorables. En fait il faudra attendre la fin de 43 pour que les soviétiques bénéficient d'une supériorité de 2 contre 1 sur l'ensemble du front et le début de 45 pour qu'ils atteignent le 3 contre 1.

LES PERTES

La guerre à l'est fut extrêmement meurtrière aussi bien pour les militaires que pour les civils. Là encore il est difficile de donner des chiffres, en particulier pour les soviétiques. Les allemands ont perdu 3 millions d'hommes sur ce front en quatre ans et 1 million seulement sur l'ensemble des autres fronts en six ans. A ces 3 millions il faut ajouter au moins 0,5 million de finlandais, roumains, hongrois et italiens. Ainsi, environ 80% des pertes humaines de l'axe ont été subies sur le front est.
Les soviétiques auraient perdu entre 7 et 13 millions de militaires selon les sources. Ces chiffres incluent plusieurs millions de prisonniers de guerre soviétique (la majorité ayant été capturés en 41) morts de faim et de mauvais traitements dans les camps allemands.
Les pertes civiles, essentiellement subies par les soviétiques et les polonais furent également énormes. Durant le seul hiver de 41 / 42 près d'un million de civils sont morts de faim et de froid dans *Léningrad* encerclée. Les théories raciales nazies envoient plusieurs millions de personnes, juifs notamment mais bien d'autres aussi mourir dans les camps de concentration. Les victimes civiles se comptent en dizaines de millions.



LES RAISONS DES PREMIERS SUCCES ALLEMANDS

En juin 41, lorsque Hitler déclenche Barbarossa, l'allemagne dispose d'une armée aguerrie, bien entraînée au *BlitzKrieg* qu'elle a eu l'occasion de perfectionner en 39 / 40. La Wehrmacht est pourvue d'un matériel ayant fait ses preuves au combat, elle dispose en outre du nombre et de la surprise. Enfin son dispositif stratégique est plus conséquent que celui des soviétiques qui sont dispersés sur leur immense territoire.
A cette époque l'*Armée Rouge* n'est pas prête. Staline avait pensé reculer la guerre jusqu'en 42 et malgré le flot d'avertissements émanant de ses services de renseignements il ne croit pas à une attaque allemande mais plutôt à une provocation organisée par des généraux allemands ou à une tentative de chantage d'Hitler. L'armée rouge a donc reçu l'ordre de ne pas répondre aux provocations et de ne rien faire qui puisse fournir aux allemands un

BIBLIOGRAPHIE

- La Seconde Guerre Mondiale : Pierre Miquel
- La Seconde Guerre Mondiale : Henri Michel
- Dictionnaire Larousse de la Seconde Guerre Mondiale
- La Campagne de Russie : Harrison E. Salisbury
- Le Front Russe : Time Life
- Les Russes Déferlent : Paul Carrell
- The 900 days : Harrison E. Salisbury
- The Russo-German War : W. Victor Madej
- Enemy at the Gates : William Graig
- Victoires perdues : Von Manstein
- La seconde guerre mondiale : Liddel Heart
- Partisans d'Ukraine : A. Fedorov
- La seconde guerre 39 - 45 : Ronald Heiferman

prétexte pour attaquer l'URSS. L'attaque allemande prend la majeure partie de l'armée rouge par surprise, seule la défense anti-aérienne de Moscou et la flotte étaient en état d'alerte lors du déclenchement des hostilités.
De toute manière il est peu probable que l'armée rouge ait pu résister à l'assaut initial des allemands car ses déficiences étaient nombreuses : manque d'expérience, manque d'officiers (Staline avait "purgé" le corps des officiers ce qui avait eu pour résultat d'éliminer 35.000 à 50.000 d'entre eux et de décapiter l'armée rouge : à noter qu'après l'attaque allemande un certain nombre d'entre eux qui étaient dans des camps, retrouvèrent leur liberté et leur commandement), équipement périmé, unités incomplètement équipées, manque d'entrainement pour les pilotes et les tankistes des derniers modèles d'avions et de chars (T-34 et KV).

sentir pendant la saison de la boue, et l'inadéquation de l'équipement allemand à l'hiver russe pose des problèmes de taille. De même, les difficultés logistiques n'ont pas été étudiées d'assez près et le réseau ferroviaire (copieusement saboté) et routier des régions occupées ne suffit pas à subvenir aux besoins des armées. L'immensité des espaces russes n'a pas été correctement analysé.
De plus, les allemands pratiquent une politique désastreuse à l'égard des nationalités. L'URSS est une mosaique de peuples où les russes dominent. Une centaine de nationalités différentes se côtoient avec un bonheur inégal (comme les événements d'Arménie le montrent encore aujourd'hui). Certaines de ces nationalités (notamment les baltes qui venaient d'être annexés par l'URSS, les ukrainiens indépendantistes traditionnels, les tartars de Crimée, certains cosaques...) accueillirent les

ment, du camouflage et de l'infiltration. Résultat : les pertes allemandes sont élevées et les soldats allemands doivent s'adapter à une nouvelle forme de combat (tant et si bien que des divisions d'élite ramenées du front ouest se faisaient décimer si elles n'étaient pas encadrées par des vétérans des combats à l'est).
Une fois passées les crises de la première année de guerre, les soldats soviétiques deviennent de plus en plus performants tandis que la qualité de la Wehrmacht ne cesse de baisser à mesure que les officiers et hommes de troupes expérimentés tombent au front. Le nouveau matériel soviétique se révèle plus fiable et mieux adapté au terrain (et parfois plus performant) que celui des allemands. Les services de renseignements soviétiques sont excellents, et les plans de bataille allemands sont la plupart du temps connus de l'état major soviétique. Les


Smolensk en 1944

LES CAUSES DE L'ECHEC ALLEMAND

La Wehrmacht, malgré son expérience (et peut être à cause de ses victoires faciles) est insuffisamment motorisée. Les divisions d'infanterie (soit plus du trois-quart des forces allemandes) se déplacent à pied, l'artillerie est tractée par des chevaux qui ne supportent pas le climat russe. Surtout, la production de guerre allemande ne suffit pas aux besoins. Alors que la Grande-Bretagne a lancé son économie de guerre dès 39 et que l'URSS et les USA le feront en 41, Hitler attendra 42 pour mobiliser l'industrie allemande avec des résultats spectaculaires certes mais par trop tardifs ; en conséquence de quoi la Wehrmacht manquera de chars, d'avions et de canons. Aussi, les plans allemands ne tiennent pas assez compte des réalités soviétiques. Ainsi, les effets du climat (connus pourtant de longue date, les allemands ayant faits la guerre en Russie de 1914 à 1918) sont négligés. Le manque de véhicules tous terrains se fait

allemands en libérateurs. Nombreux étaient ceux qui avaient souffert des excès de Staline et qui eussent pûs être attirés par les allemands (ce qui peut expliquer en partie le nombre important de prisonniers fait par les allemands les premiers mois, avant que les soviétiques n'aient vent des atrocités commises par les allemands). Mais les nazis, fort de leur supériorité, persécutèrent tous ces peuples tant et si bien que tous se retournèrent contre eux. L'Allemagne avait perdue l'occasion de faire éclater l'état soviétique ou tout au moins de se créer des réserves humaines pour remplacer ses pertes au front. De plus, les civils exaspérés se firent résistants ou partisans, créant des problèmes supplémentaires à l'armée allemande.
Les allemands sous-évaluent les capacités de résistance de l'armée rouge et du soldat soviétique. Celui-ci fait preuve d'une étonnante capacité d'improvisation, d'une opiniâtreté remarquable en défense et est particulièrement habile dans l'art du retranche-

services de renseignements allemands sont loin d'être aussi efficaces.
Enfin, les allemands commettent des erreurs stratégiques d'envergure dans le choix de leurs objectifs. Ces erreurs sont aujourd'hui mises sur le compte d'Hitler, mais il est difficile de penser que les généraux allemands, étant donné leurs constantes sous-évaluations des capacités soviétiques en 41, aient pu faire mieux durant la première année de guerre. Par contre, la destruction de la 6ème armée à Stalingrad aurait certainement pû être évitée.
Suite et fin au prochain numéro.

Omar Jeddaoui



Rêve de plomb



Le cimetierre des épaves : Sale coin. Depuis plusieurs mois que je piste cette canaille de Turg Flowen j'ai fréquenté pas mal d'endroits louches, mais là, ce ramassis sinistre d'épaves... toute une faune prospère sur les épaves, en quête de je ne sais quel coup fumant : mercenaires, filles de joie, contrebandiers... Je reste vigilant, la main toujours sur la crosse du blaster... Soudain, au détour d'une carcasse fumante, je le vois qui bondit, une vibrolame à la main. Pauvre vieux. Trop de crapules ont essayé de m'avoir par surprise : je suis prêt. Le jet d'énergie le foudroie instantanément. Ca fait un beau paquet de Ducats là à mes pieds. *Figurines : Michel Gauthey. Décors : Eric Pelissier.*



Ral Partha



Armageddon



Citadel



Tabletop Ral Partha

QUI ETES-VOUS ? LES RESULTATS.

Tout d'abord un grand merci à tous pour vos réponses. Elles ont été parfois surprenantes mais toujours pleines d'enseignements. Attention, ces résultats ne doivent pas être pris au pied de la lettre, ils ne sont qu'indicatifs. Car ce n'était pas un sondage mais un questionnaire. Cela dit, le tirage au sort a été effectué, comme promis, et nous avons le plaisir d'annoncer à ***Christophe PETIT de Marseille, Miguel GEORGIEFF de Fontenay sous Bois, Bruno DEMORTREUX de Mouen Verson, Emmanuel d'ORSO de Chavenay et Franck BRAUDEY de Aubervilliers*** *qu'ils ont gagné un abonnement de 6 mois à GRAAL. Il commence avec ce n° 10. Maintenant, place aux résultats et leurs commentaires.*

LES GENERALITES

Vous êtes : à 96% des garçons et évidemment à 4% des filles. C'est normal. Le contraire eût été étonnant !

Vous êtes agé de : 12 à 17 ans (57%), 18 à 20 ans (23%), 21 à 24 ans (9%). Le reste se partage entre les moins de 12 ans et les au-dessus de 24 ans. Encore une fois, c'est normal !

Vous habitez : dans toute la France mais aussi au Canada, en Suisse et en Belgique, pays où GRAAL est distribué.

Vous êtes joueurs : débutants pour 10% d'entre vous et au moins confirmés pour 90%. Il semble alors que nos articles et aides de jeu soient suffisamment originaux et intéressants puisqu'ils vous plaisent et que vous n'êtes pas des débutants !

Comment avez-vous découverts GRAAL ? : La majorité d'entre vous nous a trouvés dans une librairie ou dans un kiosque, et 17% dans une boutique de jeux. Par contre, une fois que la découverte est passée, vous êtes nombreux à aller vous fournir en GRAAL dans les boutiques spécialisées. Dites leur bonjour de notre part !

Vous lisez aussi : Beaucoup d'entre vous sont de véritables passionnés et lisent une autre revue. Il faut signaler cependant que 8% lisent 4 revues, 15% en lisent 3, 33% en lisent 2 et 44% n'en lisent qu'une : nous. Merci !

Vous achetez GRAAL : Il semblerait qu'en 8 numéros, nous ayons réussi à vous séduire et à vous apporter quelque chose puisque 58% d'entre vous nous achètent à chaque numéro. Les "Spéciaux" vous plaisent beaucoup mais grâce à votre fidélité, il n'y a pas une immense différence entre les lecteurs habituels et les occasionnels.

Vous pensez que GRAAL est : à un prix tout à fait correct (68% trouvent le prix bien comme ça). Pour les inquiets qui voient la concurrence augmenter ses prix à tour de bras, tranquillisez-vous : GRAAL n'est pas près d'en faire autant !

En kiosque, vous trouvez GRAAL : en le cherchant un peu (48%), ou sans problème (27%). Comme tous les produits de qualité, GRAAL ne se trouve que chez les meilleurs. De toutes façons, le tirage augmentant régulièrement, vous aurez de moins en moins de difficulté à vous le procurer.

Vous êtes seul à lire GRAAL ou vous prétez votre n° à : une ou deux personnes et plus (57%). Vous êtes 43% à le lire seul. Si je compare ces pourcentages aux ventes, j'en déduit que vous êtes 26.600 personnes, au minimum, à lire GRAAL tous les mois.

LE DETAIL

Vous êtes plutôt : rôlistes (58%) et pas racistes (38%). Cela confirme que GRAAL est bien un magazine mixte et que la formule plaît à la plupart d'entre vous.

QUESTIONS AUX WARGAMERS

Votre (vos) époque(s) préférée(s) : Le médiéval (82%) et les deux guerres mondiales (42%) sont vos deux époques favorites. Par contre, vos avis sont partagés pour l'antique, le napoléonien et le moderne (25% chacune environ).

Les figurines vous intéressent ; vous jouez : aux wargames avec figurines fantastiques (45%). Vous êtes cependant 38% à ne pas connaître ce type de jeux. Le jeu d'histoire avec figurines commence à avoir ses adeptes (24%) ce qui n'est pas étonnant puisque ce nouveau type de jeu se développe avec une grande rapidité.

Vous souhaitez lire plus de : scénarios (67%) et des aides de jeu (76%). Les articles de fond n'ont pas l'air de vous passionner beaucoup. Pour les bancs d'essai, vous êtes près d'un sur deux à en vouloir (ou à ne pas en vouloir !). Attention, des changements se dessinent à l'horizon.

QUESTIONS AUX ROLISTES

Vous pratiquez : un seul jeu (16%), 2 à 3 jeux (42%), 4 à 6 jeux (19%), 7 jeux et plus (23%). Attention, si on se réfère aux nombreux commentaires qui ont accompagné cette question, ceux qui jouent à quatre jeux et plus incluent souvent dans leur réponse les jeux de plateau et les wargames.

Le thème qui vous branche le plus : comme on pouvait s'en douter, c'est le médiéval-fantastique qui remporte la palme avec 89%. Viennent ensuite le fantastique contemporain (31%) et la science-fiction (28%). Les autres thèmes sont vraiment trop faibles pour être représentatifs. Globalement, ces résultats sont assez semblables à ceux que nous obtenons avec notre TOP-JEUX.

Vous souhaitez lire dans GRAAL : des scénarios (84%) et des aides de jeu (81%). Par contre, 40% d'entre vous veulent aussi des infos, des bancs d'essai et des articles de fond. Bientôt dans GRAAL, vous pourrez lire des reportages sur la vie du petit monde du Jeu (les ragots, les fermetures et les ouvertures de boutiques, qui a fait quoi, qui a dit quoi, etc.... la vraie vie quoi !)

Vous préférez des scénarios : pour un seul jeu, détaillés et peu nombreux pour 70%. Les scénar' multijeux ont aussi leurs fans avec 26% et les nombreux et courts sont demandés par 27%. On tâchera de faire au mieux pour vous satisfaire.

Attribuez une note de 0 à 5 à chacune des rubriques suivantes : Voici le classement avec les notes sur 5 converties en notes sur 20. On est des habitués du dé à 20 faces !

- 1° : EN-CAS :	15,68
- 2° : TOP-JEUX :	13,24
- 3° : ECHOS :	12,96
- 4° : REVE DE PLOMB :	12,20
- 5° : ECRAN MAGIQUE :	12,12
- 6° : PROFESSION DE FOI :	11,64
- 7° : SCENARIO-DUO :	11,52
- 8° : GUERRE EN PLOMB :	10,72
- 9° : COSMOPOLIS :	10,04

Nous avions très peur en vous demandant de noter votre magazine mais il s'est avéré que les notes ne sont pas mauvaises. De plus elles correspondent assez à l'idée que nous nous en faisions. Ces résultats auront bien sûr une influence sur les prochains GRAAL, comme vous pourrez vous en apercevoir !

Vous souhaitez trouver dans GRAAL des rubriques consacrées à des loisirs parallèles au jeu : Plus de la moitié d'entre vous (55%) est vraiment contre et veut que votre magazine reste 100% pur jeu ! D'accord ! Cependant, pour rester un peu pluralistes, il y aura quand même d'autres sujets traités.

Les trois articles qui vous ont le plus plûs : "Le château de vos rêves : Aramrok" (n° 6 et 7), Le n° 3 de GRAAL dans son intégralité (Spécial Voleurs) et l'En-Cas sur "La conversion des Infidèles" dans le n° 7 sont vos articles préférés.

Les 3 scénarios qui vous ont le plus plûs : "Cantilène à Lucifer" (GRAAL n° 8), "La fuite" (n° 2) et "Mirage de vie" (n° 7) sont vos trois choix. Soientt AD&D, JRTM et RuneQuest.

Les dessins de GRAAL sont : chouettes (40%), pas mal sans plus (31%) et craignent un max (11%). Sans commentaire.

Votre couverture favorite : est celle du n° 5 (le spécial initiation) et celle du n° 8. Notre choix est quelque peu différent mais les goûts et les couleurs... Au fait, comment trouvez-vous celle de ce numéro ?

Merci de votre collaboration. Vos avis nous sont chers alors si quelque chose ne vous satisfait pas, n'hésitez pas à nous le dire !



HUNS A DIX HEURES

Août 1940 : la bataille d'Angleterre fait rage. Goëring a juré de réduire à néant l'orgueil de la hautaine Albion. C'est donc à la Luftwaffe qu'échoit le privilège de mettre l'Angleterre à genoux. Les allemands bombardent intensément des objectifs militaires tels que centres radar, ports, aéroports... Ce n'est que plus tard qu'un Goëring exaspéré lancera ses avions sur les grandes villes dans des raids meurtriers mais inefficaces.
Ce scénario est la reconstitution d'une mission d'attaque type de la Luftwaffe. Le but du ou des joueurs allemands est de faire le plus de dégâts possibles parmi les installations maritimes. Celui des anglais est bien sûr d'empêcher le massacre.



SITUATION

L'objectif est donc un port avec des entrepôts et quelques camions tout autour, défendu par quatre ballons. Six cargos, deux destroyers et trois vedettes sont à quai, désarmés. Seules les vedettes ont une chance de quitter le port: elles peuvent appareiller cinq tours après que les avions ennemis aient été repérés. Trois pièces de DCA de puissance 8 défendent les installations. Le joueur anglais place tous ces éléments à sa convenance.
Il est à noter que l'attaque a lieu par un de ces jours de mauvais temps comme la côte anglaise en connait tant. Cette mauvaise météo va influer sur le scénario (cf règles spéciales).

LES AVIONS

La Luftwaffe

- 4 JU 88 A
- 2 ME 110 C
- 5 ME 109 E

Si vous trouvez que cinq 109 ça fait beaucoup, une variante possible est : 4 - 3 - 4.

La RAF



- 6 Hurricane I
- 4 Spitfire I

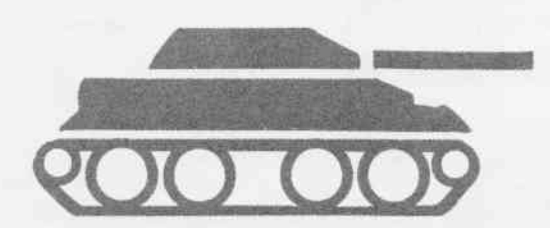
REGLES SPECIALES

- Vu le mauvais temps la DCA a une portée limite de 13 cases et ne touche pas automatiquement : sur 5 - 6 (1d6) le tir est raté.
- Le plafond nuageux commence à 7000 pieds et s'étend jusqu'à 7500 pieds. Un deuxième voile de nuages légers paresse à 22.000 pieds. La navigation dans les nuages est hasardeuse : tous les trois tours, tirez 1d6 : sur 5 - 6 il y a erreur de navigation. Le "facing" de l'avion est alors décallé d'un cran du côté où il est "banké" ; s'il est à niveau (level), tirer au sort.
- Il pleut, il y a du brouillard, bref il fait un temps pourri : les repérages (spotting) sont à -2.
- Tout le monde a -1 au tir, quelles que soient les circonstances (turbulences).
- L'entrée sur la carte se fait par les quatre côtés. Les anglais tirent au sort, séparément, le côté d'arrivée (Spit et Hurricane ne sont pas de la même escadrille) ainsi que le tour d'arrivée (1 à 4).

Les allemands, aussi d'escadrilles différentes, tirent d'abord au sort, séparément, pour savoir s'ils se sont bien retrouvés dans cette purée de poix : sur 1 à 3 c'est OK, 4 à 6 manqué ; un pilote expérimenté qui conduit la formation ajoute +1, un as +2 s'il a "vue". Ensuite vient un nouveau tirage, effectué pour tous les avions s'ils sont ensemble et pour chaque type s'ils ont raté le rendez-vous, afin de déterminer le côté d'entrée sur la carte ainsi que le tour (1 à 4). Il est ainsi possible que la RAF, prévenue par le radar, soit sur place avant la Luftwaffe ou que les chasseurs ratent leur rendez-vous avec les bombardiers, deux cas qui étaient assez fréquents.

- L'attaque a lieu à 17 heure. Les avions entrent à une altitude comprise entre 3000 et 7500 pieds.
- Au bout d'un certain nombre de tours de jeu les avions doivent faire demi-tour, à cours de kérosène : les 109 : 14 tours, les 110 et stukas : 17, les anglais : 20. Si un avion continue le combat au-delà de cette limite, il devra réussir un atterrissage sur le ventre avant d'atteindre sa base : manoeuvre réussie sur 1 à 4 (expérimenté +1, as +2, 1 : toujours réussi), moins 1 par deux coups encaissés dans le cockpit, le moteur, le réservoir et les ailes.

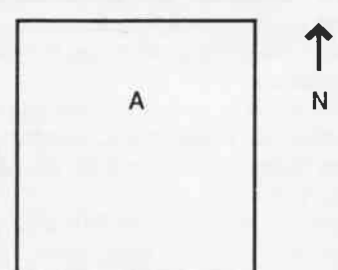
Eric Usher





LE ROULEAU COMPRESSEUR

Décembre 1944. La bataille des Ardennes bat son plein. La 7° division blindée américaine subit de front l'assaut de la 2° SS panzer dans la région de Manhay...



FORMATIONS ALLIEES

- 55° bataillon de chars (301, 302, 303, 304, 305, 306)
- A / 781 (312)
- C / 833 (320)
- Commandement de combat A (300) : on considèrera que C / 833 (320) fait partie du CCA.
- Placement : se placent en premier au sud de la ligne 1010 - 1310.

FORMATIONS ALLEMANDES

- 43° bataillon de chars (132, 133, 134, 135, 136, 137)
- A / 19 (159) , 19° SS (156)
- Entrée : au tour 1 par n'importe quel hexagone du bord nord.

CONDITIONS DE COMBAT

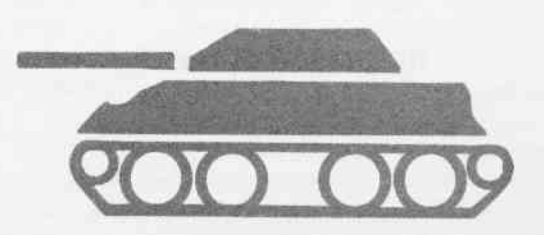
- Temps de jeu : 7 tours
- Visibilité : 15 hexagones
- Saison : hiver
- Relief : variable
- Zone : forestière
- Urbanisation : normale
- Réseau routier : variable

- Ne pas utiliser les pions jeeps et halftracks.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'allemand marque un point de victoire pour chaque hexagone urbain et de pont qu'il a été le dernier à occuper et pour chaque pion allié détruit.
L'allemand perd un point de victoire pour chaque pion allemand détruit :
26 points et plus : victoire allemande
22 - 25 : partie nulle
21 et moins : victoire américaine.
NOTE : si les joueurs estiment que les conditions de victoire sont trop ardues pour l'un des camps ou si l'un des joueurs est plus expérimenté que l'autre, changer les niveaux de victoire de quatre points en faveur du camp défavorisé.

Zbiniew Dutankovitch





LA QUÊTE DE LA VOLEUSE D'ÂMES

Ce scénario prévu pour jouer avec la règle de jeu de guerre fantastique "L'Arc et la Griffe" peut voir s'affronter 3 ou 4 joueurs pendant la même bataille. En effet, 4 armées sont à aligner : les humains, les Elfes, les Morts-vivants et en option les Gobelins.

L'HISTOIRE

Voici 777 ans, le héros légendaire SIGMUND DUERF, grand exterminateur de gobelins, d'elfes, de nains, de lézards, d'humains et de quantités d'autres créatures diverses parmi lesquelles les dragons occupaient une place privilégiée, avait conquis de haute lutte la royauté de la totalité du monde connu, pour son plus grand bénéfice personnel. Hélas, la vie est trop courte pour tous les mortels, et vint un jour où ce grand guerrier quitta cette terre pour rejoindre un monde plus calme. Il laissa un royaume complètement perverti, tiraillé par d'innombrables divisions raciales, religieuses et sociales, qui s'écroula en quelques mois, semant les graines d'une guerre permanente qui depuis n'a toujours pas cessé.

Pourtant de ces jours bénis où toute démonstration de brutalité ou de mauvaise humeur était impitoyablement réprimée par une exécution aussi sommaire que définitive, il est resté de belles histoires à raconter aux enfants avant qu'ils ne s'endorment. Parmi celles-ci, la merveilleuse légende de "La Voleuse d'Ames", la fabuleuse épée du Héros, dont on raconte qu'il l'avait prise à un Dieu mineur lors d'une mémorable aventure qu'il serait trop long d'exposer ici. Or, cette magnifique lame dont le tranchant et la totale indestructibilité n'ont pas d'égaux dans ce monde, fut un objet d'effroi et de mort pendant et après le règne de Sigmund au point qu'elle disparut à la vue et de la mémoire de tous les êtres pensants de ce monde jusqu'à ce jour, non sans avoir préalablement détruit de la manière la plus abjecte qui soit tous ceux, hormis Sigmund, qui tentèrent de se l'approprier. En effet cette arme destinée à un Dieu capturait pour le bénéfice de ce dernier les âmes des malheureux assez présomptueux pour se comparer à une divinité, de telle façon que quiconque n'était pas un héros niveau V mourait sur le champ ou était détruit selon qu'il appartenait au monde des vivants ou des morts, alors que son âme torturée allait connaitre pour l'éternité l'extase des tourments que réservent les dieux en colère aux pauvres inférieurs qui hantent ce monde.

Mais aucun secret, aucun objet perdu ne reste caché indéfiniment ; et voici que par le plus grand des hasards, et sans qu'une explication ait pu être valablement fournie sur cette révélation, au même moment tous les oracles de tous les royaumes proclamèrent que l'Epée disparue était retrouvée, et que quiconque serait assez puissant pour la chercher et se l'approprier pourrait de nouveau régner sur le monde. Un minuscule village était désigné comme cache de l'objet convoité. Les plus grands héros prirent immédiatement la tête de leurs troupes pour s'en aller conquérir cette contrée, espérant ainsi être reconnus dignes d'être les porteurs de "La Voleuse d'âmes".

En ce jour de bataille, plusieurs armées sont déjà sur place, bien que le plus rapide ait été *"Le Fossoyeur"* Nécromant / Héros de sinistre renom, dont les créatures hantent déjà le village. Tout autour prennent position en ligne de bataille les troupes d'*Evendil*, grand elfe de lignée royale, du preux *Agamemnom*, homme d'une force redoutée, et de l'affreux grand gobelin *Râ-dey-Gou "Le Sale"*.



LA QUETE

Avant de commencer la partie, découper 10 morceaux de papier et sur l'un inscrire "EPEE". Bien plier et mélanger. Puis placer un papier sous chaque élément de terrain : Mare - Pont - Colline douce - Colline raide - Chaque maison - Chaque bois. Chaque unité d'une armée qui est entièrement sur un élément de terrain ou qui le recouvre entièrement et chaque Héros ou mage isolé, peut rechercher l'Epée pendant un tour complet sans faire d'autre activité, ni être pris pour cible, ni subir un sort ennemi. Au bout de ce tour, le joueur prend le morceau de papier. Pour chercher dans une mare ou sous le pont, il faut être amphibie



ou ne pas avoir à respirer. Dans tous les cas, une unité qui a cherché doit rallier ensuite. Si le morceau de papier avec la mention "Epée" est trouvé, cela signifie que l'unité et / ou la personnalité sait où l'arme est cachée dans l'élément de terrain. Dans tous les cas, et sans exception, un héros ou un jeteur de sort qui trouve l'épée va s'en emparer, et si plusieurs en même temps l'ont trouvée, sont prioritaires dans l'ordre : les jeteurs de sorts, puis les plus experts ou les plus hauts niveau.
Or l'épée +5 détruit systématiquement tous ceux qui la prennent sauf un héros V. Une fois l'épée récupérée, tous les joueurs sont mis au courant, et que le plus chanceux gagne.

LES ARMEES

Elles sont chacunes fortes de 1.000 écus, et leur composition est laissée libre afin que vous puissiez exprimer vos fantasmes, hormis les restrictions suivantes :

Morts-vivants : En plus du "Fossoyeur" pas d'autre lanceur de sort qu'un vampire. Les seules créatures vivantes autorisées sont les goules et les panthères, les squelettes doivent faire 500 écus minimum.

Elfes : Au plus 2 illusionnistes et / ou enchanteurs, héros ou pas. Les seules créatures autorisées sont les golems, les aigles, les sylvains, les hydres, les pégases. Les elfes doivent faire au moins 500 écus.



Humains : Pas d'autres lanceurs de sorts qu'un prêtre et / ou élémentaliste, héros ou pas. Les seules créatures autorisées sont les ogres, les éléphants et les tigres. Les humains doivent être au moins pour 600 écus.

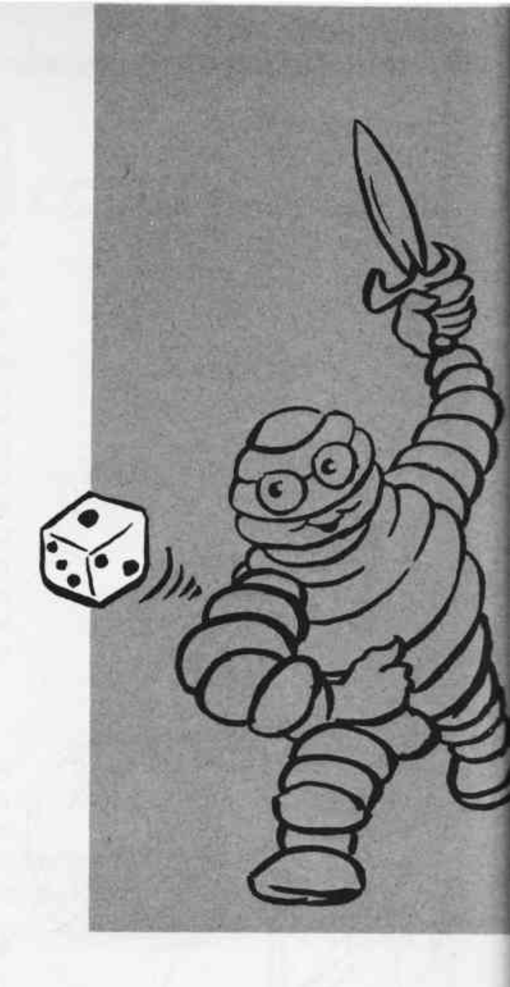
Gobelins : Pas de lanceur de sorts. Au moins 400 écus de grands gobelins, et 200 écus de gobelins ordinaires. Les seules créatures autorisées sont les trolls, les loups, les loups-garous, les griffons, les vouivres, les gargouilles.

La Bataille : Les troupes du nécromant sont placées au plus à un mouvement de la mare. En *1* sont les humains, en *2* les elfes, et en *3*, s'ils sont joués, les gobelins.
La bataille est gagnée par le camp chez lequel un héros V détenteur de l'Epée parvient à sortir de la table du côté par lequel il est entré, où n'importe quel bord dans le cas du camp mort-vivant.

Michel Gauthey



MINI GUIDE DES BOUTIQUES DE JEUX DE PARIS



A L'USAGE DES PROVINCIAUX ET DES JOUEURS AVENTUREUX

A l'occasion d'un passage à Paris vous avez quelques heures devant vous ? Alors pourquoi ne pas visiter un de ces temples ludiques dans lequel chacun d'entre vous sent renaître sa foi de joueur dès les premiers instants de présence. Les habitués de la capitale sont également concernés, car combien peuvent prétendre connaître chacune de ces neuf boutiques ? Cet article commença (le 21 septembre) par un périple de 7 heures à travers la ville dont chaque étape fût marquée par un entretien avec les responsables des magasins. La présentation qui suit reflète toutes les observations notées lors du reportage. L'ordre de classement est alphabétique.

●

LES PLUS CLASSIQUES

A) RELAIS DESCARTES, 15 rue Montalivet, 75008 Paris - Métro : Miroménil. Tél : 42-65-28-53.

B) RELAIS DESCARTES, 40, rue des Ecoles, 75005 Paris Métro : Maubert Mutualité. Tél : 43-26-79-83.

Ici, c'est simple, il y a tout. L'éventail des jeux proposés couvre bien évidemment les productions Descartes mais également l'ensemble des nouveautés. Une attention toute particulière est réservée aux importations. Vous y trouverez tous les jeux non encore traduits. Cette diversité se retrouve au rayon figurines qui comprend essentiellement trois marques : Citadel, Ral Partha et Grenadier. Ce choix de la quantité se heurte parfois aux contraintes de l'espace réduit de la boutique, mais cela donne une atmosphère sympathique toute particulière.

Ces magasins organisent tous les six mois un coucours de figurines peintes récompensé de nombreux lots. Si vous n'avez le temps de ne visiter qu'un seul des deux relais, choisissez celui situé rue des Ecoles où l'ambiance est des plus animées.

●

LA PLUS SPACIEUSE

C) GAME'S, Forum des Halles, niveau 2, 75001 - Métro : Les Halles - Tél : 40-26-46-06.

Guidé par le gentil ordinateur, vous pouvez trouver votre chemin à traver le labyrinthe des Halles et arriver à GAME'S. Ici tout semble à l'échelle du décor. 6400 références vous sont proposées. Ne comptez pas pourtant y voir la totalité des produits sur le marché, par contre un article en rayon est toujours accompagné de toutes ses extensions et de ses accessoires. Chacune des boîtes de jeu possède un exemplaire ouvert que vous pouvez consulter librement. Les figurines sont vendues sans distinction et à prix unique. Une impressionnante quantité de jeux de plateau côtoie d'énormes échiquiers de collection. Même les casse-têtes en bois paraissent atteints de gigantisme. Certains pèsent plusieurs kilos et méritent à eux seuls le détour. Une branche de cette boutique existe également à la Défense.

●

LA PLUS BLEUE

D) GAMES IN BLUE, 24 rue Monge, 75005 Paris - Métro : Cardinal Lemoine - Tél : 43-25-96-73.

Entièrement tapissée de la même couleur, cette boutique popose toutes les catégories de jeux : classiques, cartes,

simulation, rôle, puzzles...
Les boîtes montent jusqu'au plafond qui pourtant semble un des plus hauts observé dans un magasin de jeu. Les particularités sont sans doute les anciennes productions de la série "People's War Game". En ce qui concerne les nouveautés, celles-ci proviennent directement d'Angleterre. Notons les pièces de plomb de la gamme AQUILLA qui vous permettent de constuire votre donjon façon LEGO. GAMES IN BLUE est la petite dernière des boutiques de Paris et mérite d'être plus connue.

●

LA PLUS ORDONNEE

E) JEUX DE GUERRE DIFFUSION, 6 rue Meissonier, 75-017 Paris - Métro : Wagram - Tél : 42-27-50-09.

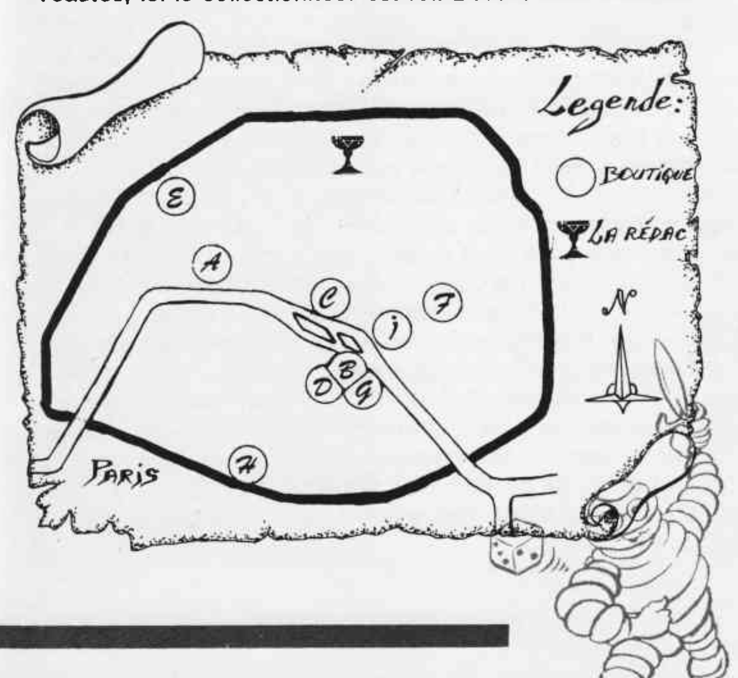
Structurée comme un relais "Jeux Descartes" (ce qu'elle est depuis peu), cette boutique a su acquérir sa propre image de marque. En effet à côté des wargames et des jeux de rôle, le magasin expose toute la gamme des figurines historiques. Voilà bien le lieu à visiter si vous souhaitez constituer votre armée. Toutes les époques sont traitées, en 25mm et 15mm. De plus vous trouverez sur place une large documentation sur les costumes et les batailles du passé. L'ensemble des magazines traitant du sujet (nouveaux et anciens numéros) y sont disponibles. La présentation et la classification des produits est exemplaire. Les miniatures fantastiques ne sont pas oubliées, trois vitrines "cube" vous les laissent admirer sous tous les angles. Mais avant tout, JEUX DE GUERRE DIFFUSION reste le "must" dans le domaine du jeu d'histoire.

●

LA PLUS INSOLITE

F) MIMICRY, 20 rue de la Folie Méricourt, 75011 Paris - Métro : Saint Ambroise - Tél : 47-00-45-46.

Première surprise, il n'y a pas de vitrine extérieure ! En effet il faut d'abord s'aventurer dans une sombre cour intérieure. Là, un petit panneau vous invite à entrer et d'un coup tout bascule... Vous vous retrouvez dans une grotte. Mais oui, une véritable caverne reconstituée. Des flancs rocailleux sortent des vitrines présentant essentiellement des wargames et des figurines. Ne cherchez aucunes nouveautés, ici le collectionneur est roi. Devant vous s'étalent des vieux SPI "introuvables" comme *"Pirates & Plunder"* ainsi que des jeux tels que *"The creature who ate Sheboygan"* (!!!).
Incroyable, le numéro 1 de Casus Belli en vente ! Il s'agit d'une réédition mais tout de même. Encore plus rare, des figurines (5mm pour jouer la guerre civile américaine) attendent leur général. Vous pouvez venir à MIMICRY uniquement pour le dépaysement ou pour discuter wargame avec un passionné qui est également créateur de jeux.





●

LA PLUS... PROCHE D'UNE BOUCHE DE METRO

G) L'OEUF CUBE, 24 rue Linné, 75 005 Paris - Métro : Jussieu - Tél : 45-35-96-83.

Une séparation de la boutique en deux a permis une ultra spécialisation du magasin. Tout ce qui était jeux classiques a été déplacé. Il ne reste plus que les jeux de simulation, de rôles et quelques casse-têtes. Cette particularité explique le plaisir qu'un joueur passionné éprouve en pénétrant dans l'OEUF CUBE. Tout lui est consacré. De plus vous pouvez être certain d'y dénicher les dernières nouveautés françaises et étrangères. Ce précurseur dans le domaine ludique continue ainsi à s'attacher à l'actualité et à satisfaire les plus exigeants.

●

LA PLUS PLOMBEE

H) STRATEJEUX, 13 rue Poirier de Narçay, 75014 Paris - Métro : Porte d'Orléans : Tél : 45-45-45-87.

Isolé au sud de la capitale, ce magasin s'est rendu célèbre par la taille de son stock de figurines fantastiques. Il s'agit du seul qui consacre davantage d'espace aux miniatures qu'aux jeux proprement dit.
Vous n'y verrez que des produits Citadel, mais ils y sont tous ! Ne demandez pas de modeles historiques, ici tout n'est qu'orques, elfes et squelettes. Les pièces peintes ravissent le regard et bénéficient d'une belle présentation. Vous pouvez d'ailleurs demander des conseils de peinture, un spécialiste vous accueille. Notons également un intéressant rayon Steve Jackson Games qui vous propose quelques anciennes perles comme les fameux *"Undead"* et *"G.E.W."*. En conclusion, STRATEJEUX, le paradis des joueurs de Warhammer.

●

LA PLUS COLOREE

I) TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné, 75004 Paris - Métro: Saint Paul le Marais - Tél : 42-74-06-31.

D'abord une série de posters vous accueille, ensuite vous admirez de somptueux dioramas qui passent pour les plus beaux du genre et dont certains sont en vente. Vous avez d'ailleurs pu en découvrir un dans la rubrique "Rêve de plomb" de GRAAL n° 7. Vous avez à présent une petite idée de TEMPS LIBRE. Mais ce n'est pas tout. Sachez que 14 marques différentes de figurines y sont disponibles. De jolies productions peu communes comme "Métal Magic" composent le lot. En projet s'annonce un rayon consacré aux nouveaux produits "Dark Horse". Pour l'instant l'accent est mis sur les miniatures S.F. Une autre particularité est la distribution de figurines fantastiques en 54mm ou 75mm. Enfin vous pouvez également satisfaire votre petit frère puisque la boutique propos des gadgets et des jouets pour enfants. Sympa non ?

Francis Pacherie



LES FINS D'AVENTURES

NE BACLEZ PLUS VOS FINS DE PARTIES !

"Le sorcier est donc mort. Bon... On récupère son trésor, et, avec notre bateau, on rentre à Bagdad. J'allais oublier : j'ai soigné les blessures de Belit et d'Othmar et je suis passé prendre la récompense promise...
- D'accord", dit le Maître de Jeu, avec une nuance de lassitude dans la voix. "Vous rentrez à Bagdad, et on arrête tout pour aujourd'hui..."

A cinq heures du matin, quand le scénario s'achève, qu'il faut ouvrir les volets et vider les cendriers, combien de fins d'aventures gâchées ainsi. L'épilogue se réduit souvent à une phrase péremptoire d'un joueur, résumant en dix secondes des heures de jeux. Quand au Maître de Jeu, pressé par le temps ou fatigué, il se laisse manipuler.
Pour beaucoup de joueurs, l'aventure se réduit couramment à la poursuite d'un objectif précis. Celui-ci (ennemi à neutraliser, intrigue à dénouer, etc), en tant qu'épreuve déterminant un succès ou un échec, les motive et les implique intimement dans le scénario. Mais une fois leur objectif atteint, les joueurs perdent toute motivation et se désintéressent de la partie.
Ce style de jeu aboutit à des aberrations, à des personnages sans aucune existence propre, enchainants aventure sur aventure, sans à-côtés ni liens. Les joueurs ne sont plus attachés à leur monde, mais uniquement à ce qui s'y déroule, mettant en péril la vie de leur "héros". Et l'impression que leurs actes - même illégaux - ne peuvent jamais leur porter tort induit chez eux un sentiment de toute puissance et d'arrogance dans leurs rapports avec les PNJ.
Ne pas jouer les fins d'aventures prive donc non seulement Maître de Jeu et joueurs d'heures de plaisir, mais fini même par dénaturer totalement la notion de jeu de rôle.

Le remède à ce défaut est de multiplier les événements se déroulant entre les aventures. Plus les interactions entre les joueurs et leur monde seront nombreuses, plus celui-ci sera crédible et passionnant. On pourra alors vraiment parler d'expérience pour les personnages, et pas seulement d'une augmentation chiffrée des compétences.
Pour motiver les joueurs à long terme, il ne faut pas hésiter à privilégier l'esprit de campagne et faire en sorte que les scénarios s'inscrivent dans le grand dessein poursuivi par les PJ. Et le maître mot du jeu en campagne est fléxibilité.
Si une lassitude est ressentie par les joueurs à la fin d'une partie, le maître de jeu peut interrompre la session aussitôt avant ou après des événements majeurs pour la reprendre plus tard. Cette pause sera mise à profit pour réfléchir aux conduites respectives des PNJ. Une autre façon d'enrichir le jeu est de favoriser les séances avec un ou deux joueurs pris séparément : en morcelant le groupe, ces parties font naître des tensions entre personnages et personnalisent caractères et motivations de chacun.
Enfin, à la fin de chaque scénario, le Maître de Jeu doit tirer les conclusions des actions entreprises par les PJ. Pour cela, nous vous proposons une grille de lecture à appliquer quand l'aventure arrive à son terme. Demandez-vous d'abord si le voyage de retour se déroule sans encombre. Ensuite prenez en compte les modifications que l'aventure peut avoir apportées concernant les possessions des joueurs et leurs relations aves les PNJ. Ce sont les points les plus importants qui définissent la position des PJ face à la société dans laquelle ils évoluent.
Le tableau ne contient que des suggestions brouillonnes ; c'est à vous de les mettre en forme selon le comportement de vos joueurs.





LE RETOUR	Où sont les joueurs ? Comment peuvent-ils rentrer ? Rencontres ?		
LES POSSESSIONS	ARGENT	GAINS	Sont-ils justifiés ? Comment les placer ? Vont-ils attirer des convoitises (voleurs, escrocs, profiteurs) ? Hausse de niveau social ?
		PERTES	Baisse de niveau social. Comment y faire face (vente d'objets précieux, dettes). Limitation des moyens dans le futur : travail et non aventure ?
		DETTES	Idem à pertes plus inconvénients des prêts (taux prohibitifs : nécéssité de gains rapides - mise au clou d'objets précieux). Train de vie diminué.
	OBJETS MAGIQUES	GAINS	Analyse (trouver un expert, le rétribuer, a-t-il des exigences particulières ?). Utilisation : jalousies, convoitises ; réputation modifiée (accusation de sorcellerie, crainte des ennemis).
		PERTES	Comment les retrouver ? Les remplacer ? Seront-ils utilisés contre les PJ ?
LES RELATIONS DES PJ	COMMANDITAIRE DE L'AVENTURE		Si la mission est un succès : Amitié. Reconnaissance durable. Relations professionnelles (échange d'informations et collaboration). Bonne publicité. Rétribution financière ou matérielle. Attribution de postes à responsabilités. Si la mission est un échec : Remboursement par les PJ des frais engagés. Mauvaise publicité. Vengeance (nouvelle mission suicidaire ?).
	LES ENNEMIS		Les PJ se sont-ils faits des ennemis ? Volonté de vengeance : sera-t-elle violente ? Contre qui s'exercera- t-elle ? Les PJ, leurs intérêts, leurs familles ? Est-il possible de retrouver les PJ ?
	LES FORCES DE L'ORDRE		Les PJ ont-ils porté atteinte à d'autres (mort d'innocents, destruction de richesses) ? Actions illégales ? Vision propre de la police (rumeurs, dénonciations, enquêtes). Si les PJ ont quelque chose à se reprocher, arrestation (violente ?).
	AUTRES		Raisons de l'amitié des PNJ envers les PJ : reconnaissance durable (personne reconnue), liens professionnels et intellectuels (échange d'informations et collaboration possible dans le futur), amour (faire en sorte que le PJ ne le perçoive pas comme une équation d'avantages et de défauts), amitié intéressée (pauvres, escrocs). Attribution de postes-cléfs aux PJ en raison de leurs succès : dans l'armée, la police, auprès de particuliers, au sein d'organisations illégales (guildes de voleurs) : passage d'épreuves préliminaires ? Travail astreignant et pas toujours propre (assassinats politiques). Difficultés pour repartir librement à l'aventure.

"*En ce temps là, reclus dans l'immensité du Grand Désert, vivaient cinq sages ermites. Les Saints Fondateurs ressentirent en même temps l'Appel et unirent leurs prières en une incantation de louange. Et telle était leur ferveur que Terre frémit de contentement. Alors la Montagne surgit en une nuit du néant, dans le tonnerre et dans le feu, manifestant ainsi son infinie puissance. Tous les hommes du désert connurent la terreur, beaucoup périrent mais la sublime grandeur de Terre fût ainsi révélée aux âmes pures qui seules survécurent. Rihlad enfanta alors la Nuée Grise qui s'abattit sur le Grand Désert, marquant son territoire à tout jamais.*
Satisfaire, Terre récompensa la loi ardente des cinq Fondateurs et ils surent désormais comment déclencher la colère de Rihlad. Sédirh reçut en reconnaissance le pouvoir de déchaîner ou apaiser Siyam, le vent du désert. Arnhim eut comme présent la connaissance des signes de l'eau. Il fût révélé à Naskel comment transformer la pierre rouge de la Montagne pour forger les armes les plus redoutables. Tous les serpents du désert fondirent sur Béhim, ils le mordirent et il survécut à la mort de leur venin. Zaedar vît venir à lui les grands aigles de la montagne, il put les comprendre et il leur commanda.
Tels furent les prodiges qu'accomplit Terre pour les cinq Fondateurs".
"Alors les Saints Fondateurs enseignèrent les hommes du désert et ils les appelèrent Rihladims, les fils de la Montagne de Feu, car ils avaient survécu à la naissance de Rihlad, manifestation de la joie et de la puissance de Terre. Depuis lors gloire est rendue à Sédirh, Arnhilm, Naskel, Béhim et Zaedar pour l'éternité et le peuple Rihladim commémore la naissance de Rihlad tous les ans sur leur tombe, la cité prend leur nom en ces jours là (ils l'appellent "Argan Daneth Trann", la cité aux cinq noms) et tous les impurs doivent alors mourir comme au premier jour "

ARGAN DANETH TRANN

Le Grand Désert de la Désolation Grise est l'objet d'une crainte viscérale de la part de tous les conducteurs de caravane, autant par sa chaleur de fournaise, son inquétante couleur et la rareté de ses points d'eau, que par la férocité et la réputation d'invincibilité du peuple mythique qui le hante...
Situé au centre de l'immense Désert Occidental, le Grand Désert de la Désolation Grise fait plus de 400 kilomètres dans sa plus grande largeur et allonge le voyage de plus d'un mois, si l'on veut éviter sa traversée. Aussi de nombreuses caravanes prennent tout de même le risque d'y entrer, même si plus de la moitié d'entres elles y disparaît à jamais...
Les quelques survivants des convois attaqués parlent, avec de la terreur dans les yeux, de diables surgissants du néant en pleine tempête de sable et semants silencieusement la mort parmi leurs victimes impuissantes. On dit ces guerriers féroces et sans pitié, autant qu'immensément riches de leurs pillages incessants. Selon les dires des rares demi-fous qui affirment avoir été des esclaves de ce peuple qu'ils appellent les *Rihladims* et s'être échappés, une ville recèlerait tous leurs trésors et aurait pour nom *Argan Daneth Trann.*
Mais malgré des indications parfois très précises, personne n'a réussi à la retrouver, ou n'en est revenu vivant pour pouroir le raconter, d'où son surnom légendaire : *La Cité Mouvante.*

LES RIHLADIMS, PEUPLE DE LEGENDE

Les Rihladims sont en fait bien réels et composés de chair et de sang comme tout humain normalement constitué ! Mais ils appartiennent à un peuple très particulier, profondément religieux et aux coutumes que le commun des mortels qualifierait de bizarres sinon de barbares. Formé de cinq tribus de nomades du désert, le peuple Rihladim vit principalement de rapines, car rien ne pousse dans la Désolation Grise et sortir du territoire de *Rihlad* est un interdit religieux, passible de mort. Les caravanes égarées ou traversant sciemment leur désert sont donc systématiquement pillées, autant par nécessité que pour punir les impurs d'avoir foulé le sol sacré, mais jamais pour l'appât du gain en soi ou par cruauté.
Les tribus Rihladims vivent en fait assez chichement et ne pratiquent d'ailleurs aucune forme d'échange commercial avec les peuples environnants. Les richesses inutiles sont enterrées dans ou près des tombes des cinq prophètes fondateurs, chaque tribu ayant l'un d'eux comme protecteur. Une caravane transportant des vivres ou des objets manufacturés sera donc plus susceptible d'être attaquée que si elle convoie de l'or, des pierreries ou des parfums précieux ! Chaque tribu circule donc de point d'eau en point d'eau à la recherche d'éventuels intrus, impurs sacrilèges à punir et proies potentielles... Elle est dirigée par un chef de guerre qui a le titre d'*Imdriss*. Il est secondé par un chaman, représentant religieux du *Rihladiman*, le grand prêtre du culte de Rihlad.

LES TACTIQUES DE COMBAT DES RIHLADIMS

Quand une caravane est repérée, grâ-



Voici en deux parties la description d'un peuple du désert et de ses étranges coutumes. Le mois prochain, la cité mouvante et le culte des Rihladims.

LA CITE MOUVANTE

ce à la vue perçante des aigles apprivoisés commandés par l'Imdriss, le chaman fait alors lever une tempête de sable localisée pour l'immobiliser.

Les guerriers Dasseks (cf "Allmad et Assahm") vont alors en repérage dès que la tribu a encerclé la caravane aux limites de la turbulence. Les caravaniers sont alors, soit chassés un par un hors de la tempête par les Dasseks, pour tomber aux mains de ceux qui les attendent patiemment, soit subissent l'assaut de l'ensembre des guerriers une fois que le vent est brusquement tombé !

La plupart du temps, les Rihladims essayent autant que possible de faire un maximum de prisonniers et les blessés adverses sont emmenés et soignés. Ils deviendront esclaves et seront utilisés pour effectuer les travaux pénibles et les tâches impures, indignes des guerriers de Rihlad, jusqu'à la prochaine renaissance de la cité...

Cette tactique de razzia est pratiquement imparable, sans même tenir compte des incomparables qualités de combattants des guerriers de ce peuple. Au besoin, l'Imdriss fait appel à une ou plusieurs tribus voisines selon l'importance et la protection de la caravane à piller.

LES GUERRIERS HADJEKIM-HOLAKDIM

Les guerriers Rihladims sont en effet particulièrement redoutés des caravaniers, en grande partie à cause de la technique de combat de leurs fantassins qui se battent par paires.

Les deux guerriers formant la paire *Hadjekim-Holakdim* sont en effet reliés par une chaîne d'1m50 attachée à leur taille. Cette chaîne se compose de maillons aux bords aiguisés comme des rasoirs et tous les 30 centimètres de petits boulets métalliques hérissés de pointes.

Le Hadjekim, musclé et tout en force, porte sur le bras gauche le gand bouclier Rihladim, en cuir renforcé de torsades de métal en forme de serpents et de pointes en cônes (ce qui en fait une arme de charge) et doté d'encoches métalliques servant à bloquer et si possible briser les lames des adversaires.

Il utilise le *Hadjek*, une arme lourde et meurtrière, hybride de lance courte et de bardiche, qui se manie à une ou 2 deux mains. La pointe sert à transpercer les armures. La lame en croissant de lune est rendue plus redoutable encore par le poids du marteau, qui lui est utilisé pour assommer l'adversaire, futur esclave en puissance... L'arme est équilibrée à l'arrière du manche par un casse-tête en métal.

Le Holakdim, agile et rapide, est protégé par un petit bouclier de cuir rond attaché au bras droit et utilise une arme de jet typique, le *Holakd*, couteau à plusieurs lames plates et effilées qui virevolte comme un boomerang mais suit une trajectoire rectiligne. Bien lancé, il peut décapiter un homme ou lui trancher un membre à plus de 50 mètres...

Au corps à corps, le Holakdim utilise le *Hadak*, une dague coup-de-poing qui couvre l'avant bras gauche. Il se tient poing fermé et sa lame torsadée à double tranchant prolonge le bras du guerrier.

Les deux hommes utilisent avec la mê-

me adresse le cimeterre Rihladim à double tranchant. Leur protection corporelle est uniquement composée d'un casque de cuir clouté doté d'une pointe métallique, de rabats de cuir ronds, fixés par des sangles sur la poitrine et dans le dos par dessus la djellaba sans manche.

La chaîne est utilisée de deux façons : Face à un cavalier, le Hadjekim et le Holakdim se précipitent de part et d'autre de l'adversaire, la chaîne brisant les pattes antérieures de la monture. Ils assomment ou achèvent ensuite l'homme désarçonné.

Face à des fantassins, la paire affronte sans problème trois adversaires. La manoeuvre consiste à enserrer l'adversaire du centre entre le Hadjekim et le Holakdim et à le déchirer avec les dents métalliques portées sur les bras "intérieurs" de la paire ; au cours des mouvements d'attaque contre les deux autres adversaires, la chaîne en frottant agit comme un "ouvre-boîte"... (même les meilleures armures de plaques finissent par céder !).

Une variante, contre un adversaire au centre portant une protection légère, consiste tout en avançant à s'écarter brusquement pour tendre la chaîne qui vient frapper avec force l'abdomen qui éclate littéralement en s'ouvrant...

HADAK
CIMETERRE
CASQUE
GRAND BOUCLIER
ARC COMPOSE COURT
RIHLADIM
HOLAKD
E. Lysbet Anderson



allmad et assahm

Allmad, jeune guerrier vigoureux de 18 ans, est le fils cadet de Janesh, guerrier de la tribu de *Valhed*. Vu son agilité et sa rapidité d'action, il a été entraîné depuis l'âge de 10 ans au lancer du Holakd et à l'utilisation du Hadak en vue de faire de lui un Holakdim et est passé expert au maniement du cimeterre Rihladim. Comme tous les cadets des familles Rihladims, il sera appelé, sur la tombe du Saint Fondateur protecteur de sa tribu lors de la fête des guerriers, marquant la fin de la cité pour l'année, à former une paire Hadjekim-Holakdim avec un guerrier d'une autre tribu. Dans sa tribu d'adoption, il devra par son courage et son ardeur au combat défendre l'honneur de sa famille et des Valhed. Ses victoires au combat seront reconnues par un signe gravé sur son bouclier pectoral, une flèche pour un adversaire tué et un serpent pour un esclave capturé.

Assahm est aussi un fils cadet, mais guerrier de la tribu de *Khared* et taillé tout en muscle et en puissance. Il a appris tout jeune à se battre avec le lourd Hadjek et le grand bouclier Rihladim. Agé de 26 ans c'est déjà un homme de guerre expérimenté et un Hadjekim hors pair. Ayant eu plus de victoires que son coéquipier dans la tribu où il a été envoyé à 18 ans, il a pu prendre femme chez les Khared. Il regarde avec fierté son fils de 2 ans, qui comme tous les ainés Rihladims deviendra dans quelques années un archer redoutable dans la cavalerie. Assahm fera bientôt équipe avec Allmad et relèvera le défi de la jeunesse du Vahled en n'ayant de cesse de briller plus que lui au combat, tout en se souciant de protéger la vie de l'"invité" de sa tribu.

Si l'un des deux meurt au combat, le survivant n'aura plus que la ressource du *Rihlad Hasdam Kadir*, "la Mort pour le saint nom de Rihlad". Il se détachera alors et se lancera, dans un état second, dans un assaut suicidaire, avec pour seul but de tuer un maximum d'ennemis avant de mourir à son tour, afin de laver l'affront subi par sa tribu... Si jamais le guerrier suivit au Rihlad Hasdam Kadir faute d'adversaire survivant, il sera autorisé à vivre dans sa tribu où il combattra désormais, seul, comme *Dassek*, c'est-à-dire "Eclaireur-Tueur", lors des coups de mains contre les caravanes.

Ainsi au sein de chaque paire, constituée de guerriers entraînés à combattre à deux depuis leur plus jeune âge, règne une loyauté sans faille et une concurrence impitoyable. Quand reviendra, cinq ans plus tard, le temps de la fête des guerriers dans la même cité, Allmad rejoindra les siens et pourra se marier à son tour s'il a eu plus de victoires qu'Hasdam. Sinon il devra combattre cinq années de plus parmi les Vahled, avec un jeune Hadjekim d'une autre tribu...

akhamrid dit le vaillant



Akhamrid est *Imdriss* des *Zulayed* depuis maintenant trois ans. A 38 ans, il reste le plus jeune des chefs de tribu, mais pas le moins ambitieux. Il a été élu Imdriss pour la vie, comme le veut la coutume par le conseil des Zulayed, grâce à ses nombreux exploits guerriers lors des rezzous (d'où son surnom), et a l'appui du chaman de la tribu qui lui voue une admiration sans borne. En fait il rêve de gloire plus grande encore et manifeste une tendance très marquée à l'autoritarisme. Le conseil se réunit en effet de moins en moins depuis trois ans et ne sert plus guère qu'à approuver à postériori les décisions de celui que certains n'hésitent plus désormais à appeler Akhamrid le Tyran...

Ce bel homme, d'une force peu commune, projette en effet de devenir rapidement *Bashir* pour se proclamer roi et sortir du Grand Désert de la Désolation Grise à la tête d'une armée Rihladim réunissant les guerriers des cinq tribus pour conquérir les villes et les royaumes des contrées verdoyantes d'au-delà du désert. En cette année 942 de l'ère de Rihlad, il complote pour faire périr l'actuel Bashir lors de la prochaine fête des guerriers. Le Chaman des Zulayed, à qui il a promis le poste de Rihladiman, oeuvre dans l'ombre dans ce sens. Le médaillon magique qui permet de lire les pensées de ses interlocuteurs, trouvé par Akhamrid lors d'un pillage, le sert bien dans ses projets...

L'Imdriss aime passer les longues heures nocturnes à contempler, avec son sourire le plus cruel, les cartes de ses futures conquêtes, tout en ruminant ses plans machiavéliques. Il a récupéré ces cartes sur le cadavre d'un chef de caravane, après que celui-ci lui ait décrit les régions, les coutumes et l'organisation de ces royaumes, en échange de la vie sauve...

guerneym dit le sage

Après avoir été Imdriss de la tribu des *Mahledir* pendant 8 ans, Guerneym a accédé au poste suprême de Bashir des Rhiladims il y a maintenant 5 ans. A la mort de son prédécesseur, il a été nommé à ce poste par le Grand Conseil, composé des Imdriss et des Chamans de toutes les tribus. Bien qu'âgé de 54 ans, il reste un guerrier redoutable mais est surtout apprécié pour sa grande sagesse et son sens du devoir et de l'équité. Il prend son rôle de juge suprême très au sérieux et règle les différents entre les tribus avec justice et bon sens.

Ses fonctions consistent également à escorter le Rihladiman, grand prêtre de Rihlad, à garantir sa sécurité ainsi que celles de ses suivants et à assurer le transport de la partie la plus sacrée du temple, l'autel du sacrifice. En tant que Bashir il est aussi le grand stratège militaire des Rihladims et prend la tête de toutes les expéditions qui rassemblent ou concernent plusieurs tribus. Il dispose d'ailleurs de sa propre garde d'élite, composée des meilleurs cavaliers de toutes les tribus et de paires Hadjekim-Holakdim particulièrement redoutées car formées de tous les mâles jumeaux qui font preuve d'une cohésion et d'une coordination des plus efficacement meurtrières... Guerneym est donc à la tête d'une véritable petite 6ème tribu, avec ses prêtres, ses quelques 200 guerriers, leurs familles et leurs esclaves...

D'une nature bienveillante, il cherche à limiter le nombre des pillages en préconisant de simplement repousser les caravanes égarées hors du sol sacré et en cas de razzia, de laisser sur place les choses inutiles et sans valeur comme les bijoux, l'or et autres babioles... (Aucune monnaie n'a cours chez les Rihladims et comme ils ne commercent pas avec l'extérieur, l'or leur est indifférent). Il voit par ailleurs d'un mauvais oeil ce qui se passe dans la tribu des Zulayed depuis quelques temps...



Philippe Rio

MODIFICATIONS AUX REGLES DE RUNEQUEST III APPORTEES PAR L'EDITION ANGLAISE DE GAMES WORKSHOP

...et qu'on ne retrouve pas dans la version française.

Magie d'Esprit

Sort de Silence : chaque point de ce sort ajoute 15% au talent de déplacement silencieux.

Sort de Visibilité : pour renvoyer une créature d'outre-monde au plan des esprits, le magicien doit Contrer, Disperser ou Neutraliser les Points de Magie de la créature.

Magie Divine

Chapelle (75-225 initiés) : le sort d'Adoration (Déité) et un sort spécial de Magie Divine sont disponibles.

Sort de Dispersion de la Magie : il doit y avoir assez de points de Dispersion pour dissiper tout sort défensif, sinon il n'y a aucun effet.

Sorcellerie

Multisort : "Avec ce talent le sorcier peut combiner les effets de plusieurs sorts de telle façon qu'ils affectent leurs cibles au même rang d'action, mais aussi lancer des sorts multiples à un coût de points de magie réduit. Chaque sort peut être dirigé sur une cible différente pourvu que chacune soit à portée et en vue du magicien.

Chaque point de Multisort permet de lancer un sort supplémentaire. Le sorcier détermine la quantité d'Intensité, de Portée et de Durée qu'il utilisera en tenant compte de son INT libre ; et tous les sorts seront affectés semblablement. Néanmoins, les sorts de contact ne gagnent aucune durée, même s'ils sont combinés avec des sorts de portée ou temporels.

Le coût des sorts en points de magie est égal au total des points manipulés en comptant le Multisort. Ce talent ne peut s'appliquer aux Rituels.

Sort de Former (Substance) : le sorcier peut projeter une substance sur une cible pour un coût d'un point de magie par kilogramme (ou par mètre cube, c'est selon). Si le sorcier réussit un jet de DEX x 3 la substance lancée provoque les dommages appropriés à son type et à sa quantité : les substances rigides comme la pierre, le bois ou le métal provoquent 1d3 points de dommage par kilo lancé ; les liquides ne blessent pas à moins d'être extrêmement chauds ou acides ; le feu provoque des dommages selon son intensité ; les ténèbres ne blessent pas, à moins qu'elles ne fassent partie d'un élémental d'ombre.

Magie Rituelle

Enchantement d'Armure : l'objet acquiert l'équivalent de 1d3 points d'armure.

Le combat

- Les dommages d'empalement avec la rapière sont de 3d6+3 au lieu de 2d6+2.
- Le naginata ne peut pas empaler.



A Philip K. Dick, ce simulacre de fantaisie pour le fantaisiste des simulacres...

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons

SCENARIO

LE MAL DU SPHINX



Le Sphinx est un rêve éveillé, l'espace d'une soirée, pour 3 à 4 joueurs. L'aventure est présentée sous la forme d'un récit. Si vous voulez en être les héros, montez sur les planches...

OUVERTURE

Tandis qu'au bas des murs de la ville victorieuse, le zéphir tiédissait des amas de cadavres, la liesse déversait ses humeurs joyeuses dans les rues populeuses de la cité. La guerre était finie, la peur fuyait les hommes.

Mercenaires éreintés par le combat du jour, guerriers et magiciens, compagnons d'infortune, les aventuriers oubliaient ce soir là les douleurs qui mordaient tout leur corps, pour se saoûler de mauvais vin et du rire des femmes.

Alors que des fenêtres des maisons de nantis s'échappait encore l'écho des libations, un artiste des rues ameutait les passants et qui sait, parmi eux, les viveurs d'aventures :

Sur la scène d'un théâtre empli d'obscurité, l'homme, vêtu de blancheur, le fond de teint blafard, scandait une complainte à qui voulait l'entendre. Les gens s'arrêtaient là, grossissant le parterre, le coeur soudain charmé par le voix de l'acteur.

Puis, par la grâce d'une illusion magique, les contours vacillants d'un décor lumineux apparurent au milieu des ténèbres. L'histoire alors commença. Et l'image miraculeuse d'épouser les mots du troubadour. La foule, maintenant silencieuse, tournait ses mille regards qui n'en faisaient plus qu'un, vers la silhouette immaculée du conteur. Les âmes de la multitude glissaient peu à peu dans la spirale de l'hypnose.

"J'ai conservé l'aquarelle qu'avait peinte pour moi la Grande-Danseuse : le Castel est là, sous mes yeux, goutte émeraude dans l'ocre dilué du désert. J'ai perdu la force et je me laisse aller; plongeon ensorcelé dans le flou de l'image, le flot des souvenirs... Quel est ce charme étrange, qui m'emporte si loin du présent, si près de la souffrance ? Je me souviens de tout, des visages et des voix et de toi Petite-Fille, qui m'apprit à créer ..."



ACTE PREMIER : ILS MARCHENT SILENCIEUX...

Depuis plusieurs heures déjà, à travers la turbidité ondulante de l'air, est apparue une pointe de verdure, au milieu du désert, quelque part sur la ligne crênelée de l'horizon. Ils crurent tout d'abord à un mirage, tant la couleur de la petite tâche, si artificielle, détonnait avec la blancheur du sable lointain. Mais la vision persista, plus précise et plus nette à mesure qu'ils s'approchaient d'elle...

C'est finalement de nuit qu'ils atteignent ce qu'ils ont si longtemps convoité de jour. La forme verte est là, devant eux, bien plus qu'une oasis au milieu des dunes. C'est une bâtisse, haute et somptueuse, construite à la mode orientale, un palais de marbre et d'émeraude miroitant sous la lune. Aucune lumière ne filtre des ouvertures ouvragées, mais une aura frémissante, dont ils ne parviennent pas à déterminer la source, illumine l'architecture délicate de la demeure.

La construction s'ouvre sur une petite cour intérieure carrelée d'onyx. Une fontaine toute dégoulinante d'une eau claire et écumeuse orne le centre du patio. L'eau semble pure et fraîche (elle est potable et sans aucun danger). S'ils se penchent vers le bassin pour se rafraîchir un instant, ils ne remarquent rien, sinon ils aperçoivent la porte, au fond de la cour, s'entrouvrir sans un bruit. En sort une créature hybride, au torse de vieillard humain et au corps de cheval. Le centaure porte une chevelure verte et touffue, telles les frondaisons d'un vieux chêne. Il regarde les aventuriers s'abreuver, un sourire à peine esquissé éclairant un visage strié de rides profondes. Puis il prend la parole, d'une voix douce et haute, plus jeune que son corps :

"Bonjour, bienvenue au Castel. Je m'appelle *Rolaire. Petite-Fille* m'a chargé de vous accueillir. Ce n'est pas mon rôle en vérité, mais *Rochure* était occupé, *Chrisaur* met bas aujourd'hui. Il y a tant à faire ici (Chrisaur est la jument ailée, compagne de *Pégase* dont elle attend son fils. Rochure est en quelque sorte le vétérinaire du lieu, en quelque sorte...). Venez, suivez-moi, Petite-Fille nous attend. Elle voit tout vous savez. Elle savait que des voya-



geurs allaient venir. Les visiteurs sont si rares par ici".

Avant de s'engouffrer dans l'ouverture d'où il est apparu, il fait halte un instant et caresse avec douceur le lierre agrippé à la pierre tout autour de la porte. Ils l'entendent prononcer des paroles, dont ils ne peuvent saisir le sens. Une psalmodie étrange, rendue encore plus singulière par l'aigu de sa voix. Il arrête brusquement son chant puis, sans les regarder, continue son chemin, en restant désormais silencieux. La porte se referme derrière la compagnie, plongeant centaure et aventuriers dans une pénombre crépusculaire. L'homme chevalin les conduit à travers un dédale de couloirs ténébreux, mais il ne semble pas gêné par l'obscurité. Il interdit d'ailleurs catégoriquement toute tentative visant à faire un peu de lumière. Arrivé à un large carrefour, plus grand que les précédents, Rolaire semble hésiter, puis prend finalement sur la droite, en recommandant de ne faire aucun bruit. A toutes questions, il répondra d'un signe énergique enjoignant le silence.
Le groupe avance ainsi à tâtons, durant une moitié d'éternité, mais arrive enfin dans un long corridor semblable à celui de l'entrée. Au bout du passage se dessine le rectangle lumineux d'une issue.
Ils débouchent finalement sur un vaste jardin, recouvert d'un gigantesque dôme ogival. Une douce clarté émeraude pareille à celle enrobant la castel émane du plafond, d'où se détache parfois une nuée de poussières lumineuses, qui viennent voleter à hauteur de regard. Les aventuriers reconnaissent alors la phosphorescence palpitante de lucioles minuscules. Les multiples essences, exhalées en ce lieu, se mêlent en une subtile fragrance végétale, alors que retentissent les roucoulements feutrés de quelques oiseaux invisibles.
Rolaire guide la petite troupe dans l'enchevêtrement luxuriant de cette jungle artificielle et bientôt apparaissent les formes blanches et rectilignes d'une petite maison. Le centaure s'approche du pavillon de marbre et d'un signe de tête invite les aventuriers à le suivre. La construction, à l'apparence fragile, évoque le bois blanc des maisons de poupée. Les aventuriers, précédés de Rolaire, franchissent tout d'abord un petit vestibule orné de mosaiques naives et colorées, proches des dessins d'enfants. Le vieillard arrête là son pas et frappe trois coups légers sur la porte de papier maintenant devant lui. Une voix grêle identique, à quelques harmoniques près, à celle de Rolaire parvient aux aventuriers, à peine assourdie par l'épaisseur des cloisons de carton.
"Qu'ils entrent Rolaire, le temps presse, mon ami est malade !"
Rolaire se tourne vers le groupe, le visage désolé : "Soyez bons et gentils avec elle. Un grand malheur accable son ami. Aidez-là si vous le pouvez". Il ouvre ensuite la porte et laisse entrer les aventuriers, qu'il abandonne à la compagnie de Petite-Fille...

ACTE DEUXIEME

Ils découvrent une petite pièce, au sol couvert de coussins. Des jouets multicolores jonchent par-ci, par-là, le revêtement moëlleux. Une petite-fille aux allures de Dryade est lovée dans un coin, caressant langoureusement la crinière ébouriffée d'un sphinx, endormi à ses pieds.
"Entrez et prenez vos aises" lance-t-elle, en désignant les coussins d'un geste las. "Mon ami est souffrant, voyez ces plaques pétrifiées qui morcèlent son corps (les aventuriers peuvent, en effet, remarquer les gerçures grisâtres sur l'épiderme léonin. La bête assoupie est visiblement fièvreuse). Sphinx se meurt et je ne sais que faire. Mais si le destin vous a conduit jusqu'ici, c'est assurément pour le sauver ! Des héros dans les murs du Castel, pas même la mémoire de *Grande-Danseuse* n'en avait souvenir. Les augures, pourtant, me prévinrent de votre arrivée ; vous voici à présent et mon espoir revient".
A ce moment s'éveille le sphinx ; il ouvre lentement ses paupières de pierre. "Qui sont ces gens ma douce?" demande-t-il d'une voix fatiguée aux échos caverneux.
"Des amis, mon Sphinx, qui sont là pour te venir en aide
- Leur as-tu conté toute l'histoire, Petite-Fille ?
- J'y arrivais mon doux, rendors-toi. Le repos semble ralentir la progression du mal ; j'ai pu le constater durant ces jours de veille auprès de toi".
Puis se tournant à nouveau vers les aventuriers :
"Il y a de cela quelques jours, alors que je m'étais absentée, une inconnue vînt rendre visite à Sphinx. Une étrange créature, au regard effroyable, selon ses dires et portant sur sa tête un turban animé de soubresauts nerveux. Elle venait, disait-elle, poser à mon ami une énigme nouvelle, étant au courant du goût du sphinx pour toutes les sortes de jeux d'esprits. Hélas, il ne put répondre à sa question, qui recelait en son sein les germes malsains du paradoxe, auxquels ne résiste pas l'intelligence des sphinx. Il fût pris de désespoir, sa fin était venue. Car il est une chose que vous devez savoir. Les sphinx, au contraire des légendes qui les veulent précipiter dans un gouffre mortel, périssent, en fait, d'une fin plus cruelle, quand ils se voient échouer à leur jeu favori :
Un cancer incurable envahit tout leur corps, un virus mental qui pétrifie leur coeur et les rend invalides, jusqu'à l'heure où leur souffle se charge de poussière. Tel est le mal du Sphinx...
Voilà l'énigme telle qu'elle ronge encore l'esprit de mon ami : "Quelle créature mourra de ne savoir répondre à cette question ?"
Ainsi, comme vous le constatez, la fourbe questionneuse insinuait le poison d'une logique en serpent, qui se mord la queue avec ses propres dents. Si Sphinx répond sphinx il répondra justement et ira contre l'énoncé de l'énigme, il mourra donc de son illogisme. Si Sphinx ne répond pas il périra alors de sa fausse ignorance...
Pourtant, tout n'est pas perdu. Il subsiste encore une solution : trouver la créature qui posa la question et lui ôter la vie, avant que celle de Sphinx ne s'échappe d'un corps totalement pétrifié. J'ignorai, jusqu'à ce jour, où elle pouvait se trouver, mais Grande-Danseuse vient de me l'apprendre. Elle a fui dans le labyrinthe et je sais à pré-



sent qu'elle s'y cache toujours.
Grande-Danseuse se trouve dans le pavillon juste à côté du mien. Ils vous suffit de suivre le sentier de terre qui part de derrière la maison ; vous pourrez l'interroger et elle vous donnera le moyen de ne pas vous égarer dans le dédale. Faites-vite maintenant !"



A partir de cet instant, jusqu'à la fin de cette histoire, si les aventuriers entrent à nouveau dans la demeure de Petite-Fille, ils ne trouveront aucune trace de la femme-enfant. Seul le Sphinx est encore couché là, à la même place. Son corps prenant de plus en plus le relief des statues. Il est profondément endormi et le restera, quels que soient les moyens employés pour le réveiller.
En suivant le petit chemin couvert d'humus, indiqué par Petite-Fille, la compagnie arrive, au bout de seulement quelques minutes, à un autre pavillon identique à celui qu'ils viennent de quitter. Seules différences : celui-ci n'est pas couvert d'un toit et de violents courants d'air traversent ses ouvertures, dépourvues de portes ou de volets. A l'intérieur, une femme d'une beauté podigieuse est assise près d'un chevalet, dans une pièce ouverte aux quatre vents. Elle porte une robe superbe, tissée dans une moire argentée, décorée de dentelles froufroutantes, imitant le bruit de la bise dans les ramures. Elle est en train de mettre la dernière touche à une aquarelle, lorsque les aventuriers pénètrent dans son aire. Son pinceau dessine d'un trait flou les nuances pastel du Castel, perdu au milieu de l'étendue désertique. D'une encre plus foncée, elle signe son oeuvre, en calligraphiant soigneusement chacune des lettres de son nom : GRANDE DANSEUSE
Une fois cela terminé, elle regarde les aventuriers et les accueille d'un sourire :
"Bienvenue à vous, Héros des Fables et des Mythes, je suis la Grande-Danseuse"; et comme pour ponctuer sa présentation, elle se lève et laisse admirer, en quelques pas, toute sa grâce et sa légèreté. Mais elle cesse soudain sa danse et son visage se fait plus grave :
"Vous venez à cause de Sphinx n'est-ce pas ? Le pauvre chou... Lui si charmant et si doux, il adore mes tableaux..." La Grande-Danseuse répondra du mieux qu'elle pourra aux questions qui lui seront posées. Prenant de temps à autre son envol, entre deux réponses, quand les courants parcourant son foyer l'inviteront, au soir de leur soupir, à venir partager les joies du libre vol. Le savoir légendaire d'un érudit reconnaîtra aisément en Grande-Danseuse, la beauté éolienne d'une sylphe. Voilà en substance ce que sait l'artiste éventée :
"Il y a quelques jours, alors que je me promenais sur l'air chaud des jardins, je crus voir bouger quelque chose à travers les fuschias et les taillis de roses de mon ami Rolaire. Je me rapprochais donc un peu plus du sol et vis nettement la créature, bien qu'elle fut invisible. Les Seigneurs des Vents donnent en effet à leurs filles la faculté de percevoir la transparence, ainsi sommes-nous les seules à pouvoir apprécier la couleur du vent, inconnue des humains. Je vis donc, ce jour-là, une créature affolante au visage tordu par la malignité, s'échapper en écrasant négligemment les fuschias de Rolaire et s'engouffrer subrepticement dans les profondeurs du labyrinthe, ce dédale précédant les jardins lorsqu'on entre au Castel. Je surveillais l'endroit pendant plusieurs heures, mais plus rien n'en sortit".
Une fois son témoignage terminé, Grande-Danseuse fouille de sa fine main, aux doigts de porcelaine, les replis de sa robe et en retire une petite bobine de ficelle dorée :
"Voici le *fil d'Ariane* tel qu'il permit à *Thésé* de retrouver son chemin. Nous nous le transmettons dans la famille, de mère en fille. Il est à vous, si vous décidez d'affronter la femme mauvaise qui se terre dans le dédale". La Sylphe tend alors l'écheveau étincelant à l'un des aventuriers. "Il ne vous faut plus traîner, Sphinx se meurt, bonne chance... Oh j'oubliais, en gage de ma reconnaissance, si vous parvenez à sauver Sphinx, je vous offrirai l'aquarelle du Castel, que je viens de terminer. Allez, filez maintenant !"



Si les aventuriers décident d'explorer les jardins avant d'aller au labyrinthe, ils tombent, au bout de quelque instants sur un troisième pavillon de marbre blanc, où se déroule la triste scène qui suit :
Un petit être, mi-homme, mi-bouc (Rochure probablement) console un

étalon ailé. Pégase, accablé, pleure la mort de son poulain, qui n'a pu survivre à la difficile mise-bas de Chrisaur. Celle-ci dort dans un coin du nid, Rolaire à ses côtés. Lorsque le jardinier aperçoit les aventuriers, il sort avec eux de l'étable et les conduit sans un mot jusqu'à l'entrée du labyrinthe. Arrivés-là, il les salue une dernière fois : "Puissiez-vous redonner la paix à cet endroit, car il semble que le malheur ait décidé de se déchaîner sur le Castel... Bonne chance à vous et bonne chasse !"

Si la compagnie décide, au contraire, d'aller droit au labyrinthe après l'entrevue avec Grande-Danseuse, Rolaire apparaîtra au détour d'une haie, accompagné du satyre. Ils arrivent, la mine abattue et les yeux rougis par le chagrin. Le centaure explique laconiquement ce qui s'est passé chez Rochure, puis les mène à leur destination.

Il est possible que les aventuriers tentent de convaincre l'une ou l'autre des créatures hybrides, de les suivre dans les couloirs obscurs du labyrinthe. Aucune des deux n'acceptera, visiblement effrayée par la demande.





ACTE TROISIEME : ILS AVANCENT DANS LA NOIRCEUR...

Seule la fluorescence dorée du fil d'Ariane éclaire les ténèbres qui se referment sur leur pas. Cela fait maintenant près d'une heure qu'ils sillonnent les corridors de cet endroit sinistre et l'écheveau enchanté semble inépuisable, se reformant sans cesse, malgré les mètres de ficelle déjà utilisés. Ils ont croisé, plusieurs fois déjà, un fil lumineux, laissé derrière eux lors d'un précédent passage et pas âme qui vive, qui ne se soit manifestée. Petite-Fille se serait-elle trompée en affirmant que la créature se trouvait encore dans quelque recoin du labyrinthe ? C'est au moment où ils s'apprêtent à renoncer, que l'aventurier de tête stoppe brusquement sa progression. Une lourde porte se dresse dans la lueur mouvante de sa torche. Elle est fermée à clé et la serrure refuse de céder, malgré les performances d'un éventuel crocheteur, qui jure avoir entendu le pêne céder à son titillement d'expert. Un sort de fermeture doit vraisemblablement sceller les gonds.

Cet obstacle une fois franchi, le groupe pénètre dans ce qui semble être une vaste salle, comme l'indique l'écho retentissant de leurs pas sur le sol de pierre. Au fond de cette salle, au demeurant obscure, brillent les lumières de deux lanternes, posées sur le sol. La silhouette, immobile, d'une forme massive se dessine vaguement dans la pénombre. Si les aventuriers s'approchent, ils reconnaissent la puissante morphologie d'un monstre de légende : Le Minotaure...

L'homme-taureau reste parfaitement silencieux et n'esquisse pas le moindre geste, paraissant se désintéresser de l'intrusion d'étrangers dans son antre. Si un aventurier, un peu plus téméraire, se rapproche définitivement du minotaure, il saisira la raison de cette indifférence : la bête est, en réalité, totalement pétrifiée.

C'est à cet instant, que retentissent les cris enjôleurs venus du plafond. Dans le silence sépulcral de la tanière du taureau, s'élève le choeur d'une nuée de Harpies !

Tout va très vite alors. Tandis que les femmes ailées fondent sur les intrus, un rire sinistre retentit. Des traits d'énergie déchirent soudain le noir, arrachant un cri de souffrance à l'un des aventuriers. Apparaît alors, à la clarté des torches, le visage cauchemardesque de Méduse, sa chevelure écoeurante s'agitant en un grouillement obscène au-dessus de sa tête. Invisible et tapie dans un coin de la pièce elle attendait le moment de décharger son sort. Protégée, durant ses incantations, par les femmes rapaces, elle usera de ses pouvoirs, jusqu'à ce que la situation tourne trop mal pour elle.

Losque le combat s'achève, Méduse s'est encore échappée, disparaissant de manière mystérieuse, les harpies se sacrifiant pour couvrir sa fuite. Les aventuriers ne parviendront pas à la rattraper. Ils pourront alors regagner les jardins, pour avertir Petite-Fille de leur échec.



Comme cela a déjà été dit, ils ne la trouveront pas, ni dans son pavillon, ni nulle part ailleurs dans le castel. Le pavillon de Rochure a, lui aussi, été déserté. Et commence alors à se manifester, un étrange phénomène...

Les fleurs, les plantes, les pierres et bientôt toutes choses se mettent peu à peu à fondre, à perdre de leur substance, se liquéfiant en un mélange coloré et visqueux. Un véritable désastre s'accomplit sous leurs yeux et leurs pieds glissent sur le torrent huileux résultant du carnage. Quand ils arrivent au pavillon de Grande-Danseuse (il est le seul qui soit encore debout)

les murs d'enceinte, entourant les jardins, se mettent à couler en un fleuve fluide, emportant tout sur son passage. La sylphe est encore là, penchée sur son chevalet, ignorant le déluge, elle sanglote à gros bouillons. Puis tout s'efface et se dilue et seule l'image rémanente d'une aquarelle brouillée de larmes persiste en la mémoire des survivants.



ACTE DERNIER : ILS SONT SUR UN SOL FERME...

Le bois dur et rassurant d'une scène théatrale. A côté d'eux, sur les planches de l'estrade, sont prostrés des pantins, marionnettes colorées, aux fils enchevêtrés. Ils sont tous là, de papier et d'ivoire :
Rolaire, le gris Centaure et Rochure le Satyre, Grande-Danseuse et sa robe argentée, Pégase et Chrisaur près de leur bébé, les Harpies trucidées par des épées factices et Minotaure au museau pétrifié. Une seule est manquante sur l'estrade de bois.
Plus tard, en visistant les coulisses du théâtre ambulant, ils traverseront la porte d'une petite loge. A l'intérieur du cagibi d'artiste, un troubadour à la face blafarde regarde son reflet dans une glace écaillée et contemple la pierre d'un corps inanimé.

RIDEAU

ANNEXES
Où l'on explore les multiples voies d'une histoire et où tout se complique un peu plus...

Il m'est apparu opportun de jeter quelques lumières sur un scénario qui apparaîtra peut-être un peu obscur à certains. Que les petits malins qui croient avoir tout compris se rassurent. Ce qui suit leur est aussi destiné, attendu que toutes leurs certitudes ont peut-être encore une chance d'être méchamment ébranlées.
Que les uns et les autres sachent d'abord, que cette histoire à réellement existé, je le sais, je l'ai inventée de bout en bout.
Qu'ils sachent ensuite, que le MJ a plusieurs solutions pour faire jouer ce scénario (ou devrais-je plutôt dire, faire rêver ce scénario ?).

1) Il peut transposer les personnages directement dans le désert, aux abords du Castel, sans rien leur dire du décor théâtral, du blanc ménestrel et de la ville en fête. Le souvenir de tout cela ne leur revenant qu'après la chute finale et la découverte de l'acteur pétrifié dans sa loge.
Donc solution n° 1 : les personnages sont plongés dans le monde du théâtre, mais les joueurs n'en savent rien puisque les aventuriers qu'ils incarnent ont perdu la mémoire.
Le scénario commence donc à : "Ils marchent silencieux..." Le MJ précise au début : "Vous n'avez plus aucun souvenir de ce qui vous a amené là".

2) Le MJ peut faire vivre l'histoire comme elle est racontée, en suivant la ligne du scénario : les PJ mercenaires, engagés par les citadins, fêtent avec eux la victoire sur l'assaillant. La kermesse bat son plein. Ils sont attirés par l'artiste ambulant.
Solution n° 2 : le jeu commence par une description de la fête, puis les PJ, hypnotisés, participant en corps, autant qu'en esprit, à l'histoire de Petite-Fille. Le scénario se termine là où il a commencé, dans la ville victorieuse.

3) Les PJ débutent cette histoire dans une partie de leur univers, où le désert et le castel sont des endroits bien réels (du moins le croient-ils), ils vivent avec les habitants du Castel la tragédie du sphinx et de sa petite maîtresse, puis tout semble glisser vers une autre réalité : les PJ se retrouvent sur la scène d'un théâtre, dans un autre lieu, un autre monde peut-être, dans une ville assiégée, qui fête la victoire et la fin d'un conflit.
Voilà trois variations sur un thème qui en contient bien d'autres encore. A vous de choisir, ou d'imaginer votre propre version.

A propos, j'oubiais, Petite-Fille, magicienne schizophrène et méduse à la fois, ou plutôt la méduse magicienne, qui n'en est pas moins une petite-fille schizophrène, sort-elle d'un univers parallèle ou de l'esprit du baladin, ou bien est-ce le contraire ?...
Et l'Enigme incomprise par le sphinx, n'était-ce pas un paradoxe tirant sur le syllogisme ou encore...
Comme vous le voyez, les recoins ténébreux n'existent pas uniquement dans le labyrinthe et mieux vaut laisser aux MJ imaginatifs le soin de trouver leurs propres interprétations, qui éclaireront d'une manière originale les zones obscures de ce scénario.

Où les chiffres reprennent leur droit...

Voici venir le temps des caractéristiques. Rationnalisons, rationnalisons, ajoutons les chiffres et les formules, mais je ne garantis pas le résultat.
Cette histoire devrait être vécue par 3 ou 4 personnages, peut être plus, de niveau 4 - 5 environ. Laissez dans vos tiroirs les émules de Conan et tous les amateurs de tripes à l'air. De la "soft fantasy", ça change un peu et ça repose les dés !

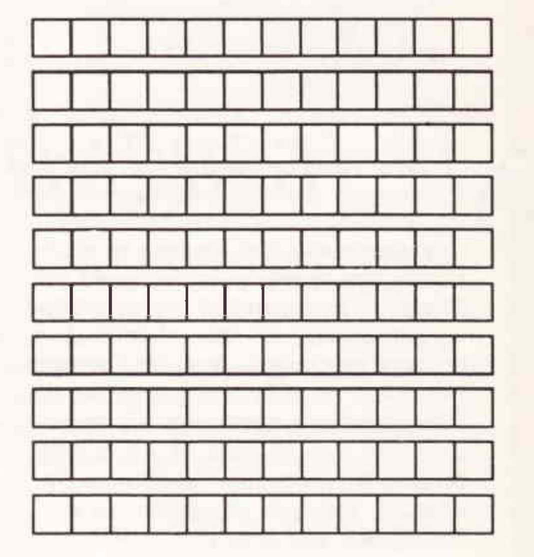
Frédéric Vinzent

CARACTERISTIQUES

PETITE-FILLE : Probablement une magicienne 7° niveau, qui souffre sa méduseté comme d'autres endurent leur lycanthropie : sans en avoir aucun souvenir. Pour les caractéristiques gorgonesques : AC : 5, MVt 9", 6 Dés, PV : 48, ATT : 1 dégât : 1-4. Regard pétrificateur. Chevelure de serpents à la morsure venimeuse.
Sorts en tête : 4-3-2-1
1er niveau : Projectile magique 3x - Fermeture*
2ème niveau : Invisitilité 2x* - Corde enchantée.
3ème niveau : Clairvoyance 2x*
4ème niveau : Autométamorphose
NB : Petit-Fille L.B - Méduse L.M.
ROLAIRE : Druide 6° - Centaure : AC : 5 (4), MV : 18", 4 Dés, PV : 30, ATT : 2, dégâts : 1-6 / 1-6. R.M : 50%, NB. Sorts en tête au choix du M.J.
ROCHURE : Druide 6° - Satyre : AC : 5, MV : 18", 5 Dés, PV : 40, ATT : 1, dégât : 1-8. N. Sorts en tête au choix du M.J.
SPHINX : le Sphinx a perdu la plupart de ses capacités du fait de sa "maladie".
GRANDE-DANSEUSE : Sylphe : AC 9 MVt : 12" / 36" 3 dés, PV : 24, R.M : 50% N(B). Magicienne 7° niveau + invisibilité + conjuration élémentaire de l'air 1x/ semaine. Sorts en tête : 4/3/2/1
1er niveau : Lumière - P.C.M. - Sommeil - Chute de plume
2ème niveau : Détection invisibilité - Lévitation - Détection du mal
3ème niveau : Rafale de vent - Dissipation de la magie.
4ème niveau : Globe mineur d'invulnérabilité.
LES HARPIES : AC : 7, MVt : 6"/15", 3 dés, PV : 24, 3 ATT : 1-3/1-3/1-6. Mélopée ensorceleuse. Ajuster leur nombre à la puissance de vos P.J. C'est le seul combat, faites en sorte qu'il soit épique !
N.B. : les sorts marqués d'un astérique sont déjà utilisés une fois.
Où l'on remercie la source inspiratrice... Je remercie enfin Eric Usher, qui, dans GRAAL n° 7, esquissait déjà l'histoire d'un sphinx, en proie aux affres de l'ignorance. De là germerait mon idée...

PETITES ANNONCES

SI VOUS CHERCHEZ DE VIEUX JEUX INTROUVABLES, DES SCENARIOS FUTES, DES PARTENAIRES DISPONIBLES, DES ADRESSES DE CLUBS OU DE JOUEURS PRES DE CHEZ VOUS... UNE SEULE SOLUTION : LES PETITES ANNONCES DE GRAAL !



Recherche tout concernant Blood Bowl, Charges et le jeu de figurines. Yannick Devin, 1 lotissement le Auguerne, Oisy, 02530 Liesse

Je recherche des scénarios palpitants (courts, longs) pour 4 personnages de niveaux 6 à 10 dans JRTM.
David Buffault, 13 rue notre-dame, 95160 Montmorency.

Revue cherche textes et illustrations SF et fantastique insolite.
Attitudes, 10bis rue de la chine, 75020 Paris, Tel : 43 49 30 45.

MD aimerai recruter joueurs pour création d'un club dans la région de Draveil (91) ainsi qu'autres MD. Et aussi une documentation pour pouvoir monter ce club.



le frangulin

...lointain cousin des dragons ou ancêtre de ces derniers, le *Frangulin* (ou *Frangain*) a aujourd'hui presque totalement disparu de nos régions. Les derniers spécimens vivent en *Causses Hérissées*, dans la région des Pas de Géant, mais on peut aussi en trouver dans l'*Ile des Ecumes* et sur la côte nord de la région des *Murailles en Désuétude*. Très peu d'hommes ont rencontré de Frangulins, mais, malgré cela, de nombreuses études ont été réalisées à son sujet et nous sommes maintenant en mesure de dévoiler, avec certaines réserves, quelques aspects de cet animal mythique et merveilleux.

Le Frangulin est une créature solitaire, tenant à la fois du reptile et de l'oiseau. Sa taille est celle d'un très vieux dragon et son corps recouvert d'écailles fantastiques soutient au niveau des épaules une paire d'ailes membraneuses, recouvertes de soies minuscules qui suppriment le bruit de son vol.

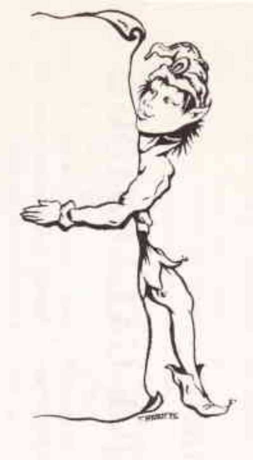
Il est évident que le Frangulin intéressait les chasseurs de trésors qui le suivaient durant des jours pour se procurer, lors de sa mue annuelle qui lui valut le surnom de "dragon d'octobre", les écailles qu'il abandonnait alors. Leur beauté dépasse l'entendement et leur valeur est inestimable. Poscule, le riche marchand de Plumic, en possède quelques unes. Il les tient enfermées dans un coffre, épinglées comme des papillons sur un socle de velours mauve, insectes splendides aux couleurs dansantes. Elles se nomment : *Tectrice Miroitante, Triple Rémiges Plumaires, Pectorale Etoilée, Cornée Eclatante Frontale, Sublime Clarté Thoracique, Rectrice Flamboyante du Radius, Ecorchures de Foudre.*

Malgré son apparence, le Frangulin est un reptile et probablement une branche inconnue de la famille des dragons. D'autres disent qu'il est l'ancêtre et probablement à l'origine de toutes les races que nous connaissons. Il est ovipare. La femelle pond environ 3 à 4 oeufs par an, oeufs qu'elle couve pendant 1 mois. Après l'éclosion, le mâle protège le nid, situé généralement dans une grotte, alors que la femelle va chasser et nourrit ses petits. Les jeunes Frangulins sont éduqués durant cinq longues années pendant lesquelles ils apprennent les langues (un Frangulin peut parler jusqu'à 10 langues), la magie et surtout ils s'efforcent de développer leurs capacités innées : vol, téléportation, télépathie...

A l'âge de 10 ans, le jeune devenu adulte quitte le foyer parental et part à travers le monde à la recherche de la vérité. Aussi étrange que cela puisse paraître, la philosophie tient une place très importante dans la vie du Frangulin, c'est sa raison de vivre, un besoin vital. Bramlug, archi-philosophe de Macheperle nous apprend dans son "Essai sur les créatures pensantes" que ; "le Frangulin est sans doute une des créatures les plus intelligentes et réfléchies qui soit ; leur philosophie dépasse la nôtre en de nombreux points, l'étendue de leur savoir est immense et le résultat de leurs travaux portera ses fruits bien avant que nous puissions entrevoir la plus infime par-



EXHUMES



PARCHEMINS EXHUMES est une rubrique bimestrielle consacrée au décryptage d'antiques grimoires fantastiques décrivant lieux, créatures et objets merveilleux.

tie de leurs découvertes".

La magie aussi fait partie intégrante de la vie du Frangulin. Pour eux elle représente un moyen de parvenir à la Vérité. Elle est très évoluée et repose sur des bases qui nous sont malheureusement inconnues en grande partie. Tout ce que nous savons c'est que le Frangulin se sert d'entités élémentaires afin de jeter des sorts. Selon certains ouvrages il existait des magiciens qui furent initiés à ce type de magie ; ils mentionnent des noms comme Paylotanus le splendide, chercheur-magicien de l'Ecole Théodolithe, Mélodée la magnifique et le fameux Collège Mauve réputé pour l'altruisme de ses professeurs.

Il existe deux espèces de Frangulin : le Frangulin commun et terrestre et l'Ombre d'eau, le Frangulin aquatique. Ce dernier diffère très peu de son frère vivant sur la terre ferme, à tel point que le profane peu minutieux ne verrait pas la différence. Celles-ci s'exercent principalement sur la couleur des écailles, dont le ton est plus sombre chez le second spécimen, mais aussi sur la légère palmure s'étendant entre ses doigts. L'Ombre d'eau n'est pas à proprement parler une créature aquatique, car il passe le plus clair de son temps sur terre, mais il préfère nager plutôt que voler...
Extrait de "Controverses animales" par Xéxamèdès

"...Le bois était sombre et touffu. La lumière filtrait avec peine à travers les lourds feuillages gonflés d'humidité. Kimberley Blackbringer venait de pénétrer dans les sous-bois et déjà une profonde angoisse s'emparait de lui. Il se sentait observé, guetté par mille yeux inconnus. Sa main se posa machinalement sur le pommeau argenté de son épée, cela le rassura et il soupira profondément. Malgré tout, il resta sur ses gardes ; la forêt était tellement inquiétante.
Deux jours auparavant un groupe de Leucomorphes l'avait assailli et il s'en était tiré de justesse ; il ne voulait pas tenter l'exploit une seconde fois. Il lui fallait donc être méfiant et surveiller la forêt autant qu'elle le surveillait. Bientôt, un bruit le fit sursauter. Cela ressemblait à des grognements. Il s'approcha en silence. Le bruit devint plus fort au fur et à mesure qu'il avançait. Il émanait d'une grotte et Kimberley comprit qu'il s'agissait d'un combat. Avec prudence il entra dans la grotte.
Au fond de celle-ci un combat fantastique se déroulait . Adossée à la paroi nord de la caverne, une créature reptilienne se battait avec acharnement contre des êtres velus d'apparence simiesque et munis de longues cornes. Ces créatures étaient des Dévore-Esquameur, Kimberley le savait, mais l'animal immense lui était inconnu. Malgré son apparente force, il se fatiguait et les êtres velus allaient bientôt avoir le dessus. Sans réfléchir Kimberley se jeta dans la mêlée, écrasant et pourfendant ceux qui osaient se mettre à sa portée. L'issue du combat tourna à son avantage et les rangs des monstres se clairsemèrent peu à peu. Les survivants s'enfuirent, laissant derrière eux les mourants que Kimberley s'empressa d'achever.
La créature était un Frangulin femelle qui se prénommait Achillée. Elle invita son sauveur à partager son repas et ils discutèrent longtemps. Au petit matin elle était partie, laissant derrière elle un message où il était écrit qu'en cas de besoin il suffirait à Kimberley de l'appeler par son nom et celle-ci apparaîtrait afin de lui rendre le service qu'elle lui devait.
Extrait de : "Contes et Légendes du pays de Macheperle" par Maitre Twan



les chausse-dents

"J'examinai avec plus d'attention la tête qu'Uglass m'avait offerte. Rien dans l'épaisse tignasse, les yeux glauques, le faciès épais, n'expliquait l'idée originale de cet étrange cadeau. Poussant toujours plus loin mes recherches, j'entrouvris la mâchoire qui céda progressivement. Mes yeux se fixèrent alors sur trois dents (deux molaires et une incisive) qui se différenciaient des autres par leur couleur bleue. Attribuant de prime abord cette teinte à la mauvais conservation du spécimen, je grattai avec volupté l'incisive concernée. Quelle ne fût pas ma surprise lorsque j'en détachai une enveloppe bleue qui avait épousée la forme de la dent.
De suite, je baptisai ces curiosités les "Chausse-dents" et les confiait à Tabre, mon assistant, pour qu'il s'occupe des premières expériences dans le laboratoire (pièce attenant à la mienne). Je mis tout de même la main à la pâte en l'aidant à mettre l'expérience en route, maintenant le lapin alors que Tabre essayait de lui mettre les "Chausse-dents". Après quelques secondes d'adaptation, les enveloppes bleues s'ajustèrent parfaitement à la mâchoire de l'animal... Tabre referma la cage tandis que je regagnai ma salle d'étude. J'étais occupé au dosage particulièrement précis d'une potion lorsque j'entendis un bruit sourd provenant de la pièce où Tabre travaillait : j'appelai mais n'obtenant pas de réponse, je franchis les quelques mètres qui me séparaient du laboratoire... pour m'arrêter sur le pas de la porte, stupéfait et immobile. La cage de métal, démantelée, ne reposait plus sur la table mais roulait sur le carrelage non loin d'ailleurs du corps foudroyé de Tabre". **Extrait des "Lettres particulières" de Paiche-Lunat**

Cubotidien distribué dans tous les systèmes stellaires de l'Oecumène. Tous droits réservés, y compris sur RIGEL, IRISMONDE, TATOOINE et TRANTOR. Droits de Reproduction cédés en exclusivité à "Mensuel GRAAL", Système Solaire OOI, Terre P3, région EuroFrance, Paris. Par suite de moyens techniques différents, GRAAL reproduit COSMOPOLIS en 2 dimensions. PPX-08.



Prix de vente Oécuménique : 0,25 Ducats Sauf Rigel : 1,5 Silk d'or ,Betel : 10 Havel ; Trantor : 0,25 Supcred. Commission multi-PLI : XX-00120-7-5-58.
COSMOPOLIS est une rubrique où vous trouverez un background cohérent, des idées de scénarii, de personnages, etc... pour tous jeux de S-F. Copyright GRAAL, tous droits de reproduction réservés, y compris sur Mars.

"Heureux celui qui a su pénétrer les causes secrètes des choses" ***Artemis Darwin, Au-delà de l'opacité de l'apparence***

FRANGES

CHASSE A L'HOMME DANS LA MD

Morilla est une zone de l'espace bien connue des spatiopilotes comme un endroit à éviter à tout prix. Dans ce quadrant de la galaxie se trouve en effet la MégaDécharge de la *Troisième Intervention* ; c'est lors de ce troisième conflit des Franges qu'une bataille se déroula à cet endroit, comme le prouvent de nombreuses épaves.
La présence de ces dernières entraînant des accidents, les carcasses des vaisseaux éventrés s'accumulèrent pour former la première *MégaDécharge*.
C'est dans une zone assez éloignée que je fus obligé de sortir de la vitesse de croisière, toute approche rapide augmentant le risque de collisions. Cette décharge, qui devrait normalement être aussi vide qu'un désert sous le soleil, est en fait une véritable fourmilière.
Dans cet endroit isolé des structures commerciales j'ai rencontré toutes sortes de gens dont la plupart étaient des jeunes. Une de leurs occupations favorites est la chasse à l'homme. En effet ces jeunes récupèrent des scaphandres et les remettent en état à grands frais. Ils s'affrontent ensuite dans de véritables chasses qui se terminent souvent mal, d'autant plus que ces chasses se déroulent souvent dans les épaves elles-mêmes.

Dans ce genre de sport les accidents ne sont pas rares. Il en arrive souvent plus d'un par CacheTue. Dans tous les cas, c'est la possibilité de gagner beaucoup d'argent qui pousse les jeunes. En effet, les sommes mises en jeu sont énormes. Le solitaire peut gagner cent mille ducats contre la même somme partagée équitablement entre les chasseurs, qui sont en moyenne une vingtaine. A tout cela on retire la location de la planche et des scaphandres qui s'élève à la somme de 1.500 ducats. Evidemment les organisateurs ne perdent pas grand-chose puisque les participants leurs lèguent tout ce qu'ils possèdent en cas de décès (des vaisseaux à moitié construits qu'ils revendent avec de gros bénéfices).

J'ai interrogé à propos de ce jeu étrange une figure locale, vainqueur de six parties en solitaire, *Dnartreb Solcled* :
"M Solcled, parlez-nous de votre méthode pour gagner.
- Rien de plus simple : je gros bonnets qui organisent les paris. Si je n'avais pas été correct avec eux en dépensant mes gains dans leurs magasins, à l'heure qu'il est mon scaphandre aurait déjà eu une défaillance technique. C'est un peu pour cela que je m'arrête. Il commence à y avoir des professionnels sur le marché. On n'est plus du tout sûr de garder ce qu'on a gagné ! De plus maintenant on signe un papier comme quoi si on meurt les organisateurs ne peuvent être en aucun cas responsables. Ce genre de truc ouvre la porte à toute sorte de règlements de compte !"
Après avoir interrogé Solcled j'ai assisté à sa dernière partie, qu'il a gagnée après une lutte acharnée contre un Oasien, et me suis éloigné de cette zone étrange de la galaxie.

Erven Tolèn

*NdT : un Carlish 50 est pour les vaisseaux spatiaux ce qu'est une Rolls Royce pour les automobiles.

ECOLOGIE

FERMETURE DU CIRQUE GALACTIQUE

Le *Cirque Galactique* va devoir fermer ses portes, telle est la décision de justice à laquelle il faut bien le dire tout le monde s'attendait, suite à l'horrible catastrophe d'*Anima III*.
Le Galactique était le plus grand cirque encore en activité. Il regroupait plus de 2000 artistes et 1500 animaux qui tous proposaient, sur 200 pistes, les tours et les exploits les plus merveilleux et les plus variés.
La réputation de professionnalisme du galactique lui avait permis l'accès de nombreuses planètes qui pour une raison ou pour une autre ne souhaitaient pas voir de cirque sur leur sol. Il en était ainsi d'Anima, petit monde perdu dans le cadran de *Pelinore l'Imaginaire* et qui abrite une race d'êtres très proches de la nature comme il en existe un certain nombre à travers l'Oecumène. Les *Anias* possèdent une chimie et une sensibilité empathique qui les mettent en communion avec leur environnement. A tel point q'on a parlé d'eux en termes d'hommes-plantes.
Le Cirque Galactique est donc venu en représentation à Anima, avec armes et bagages. Or ces derniers comprenaient une vingtaine de spécimens de *Ruaups Terteron*, d'immenses bestioles de bien 80 mètres de long, affligées d'un appétit d'ogre et végétariennes...
Lorsque par une erreur inexpliquée les Ruaups s'échappèrent, ils découvrirent un paysage qui leur convenait : une vaste plaine herbue. Aussitôt ils entreprirent de la transformer en désert.
Les Anias, affolés par ce qui promettait d'être une catastrophe écologique sans précédent, se jetèrent sur le chemin des mastodontes dans l'espoir de les arrêter. Ils furent nombreux à être cueillis et avalés comme des vulgaires chardons.
En attendant de définir les responsabilités en cause, le Cirque Galactique voit ses portes se fermer.

Kris Larsen



cupations les plus courantes est la construction, à partir de pièces de récupération, de vaisseaux à l'apparence étrange. J'ai ainsi pu voir en chantier une rénovation d'un vieux modèle DRS 430 équipé de propulseurs ZR18 derniers cris. On peut imaginer sans aucune peine l'effet que produirait ce bombardier s'il se posait sur une planète comme *Aldria IV*, sachant que, dans ce quadrant, il était utilisé lors de la Troisième Intervention comme moyen d'extermination des populations civiles.

La vie dans la MD n'est pas de tout repos. En effet les gens construisent leurs vaisseaux, qui leurs reviendront à 40% du prix normal, pendant les heures de pseudo-jour et se retrouvent ensuite dans les quelques tavernes, aux tarifs exorbitants.

Le seul passe-temps, à part les jeux d'argent et les rixes, est le *Cache-Tue* géant. Cette activité est en fait une immense chasse à l'homme en scaphandre autonome. L'un des participants, le solitaire, se cache dans une partie de la décharge et est traqué par une troupe, les chasseurs, sur des plaques locomotrices. Chaque homme est muni d'un pistolet marqueur qui allume des voyants sur le scaphandre aux endroits où le projectile aurait touché. Le but est assez simple : le solitaire doit regagner le point de ralliement avant l'expiration de ses réserves sans se faire "tuer" ou trop "blesser". Les chasseurs, quant à eux, doivent l'empêcher de réussir son contrat.

connais l'emplacement d'une poche d'air dans une épave. Il me suffit d'attendre le moment où les chasseurs vont s'y ravitailler en oxygène pour foncer et parcourir le plus de terrain possible.

- Vous ne craignez pas, en vous exposant ainsi, de vous faire toucher ?

- Bof ! Déjà il y a beaucoup moins de chasseurs et de toute façon, je suis le meilleur tireur !

- Si les rumeurs sont vraies, vous avez déjà gagné six fois en solitaire ; ce qui vous fait un capital de 600.000 ducats !

- Oui, enfin presque. En réalité c'est ce que je devrais avoir mais avec le coût de la vie, les filles, on en perd beaucoup. En plus je suis en train de construire un Carlish 50* avec des ZR40 comme propulseurs et un aménagement de base première catégorie.

- Pourquoi risquez-vous de tout perdre ?

- Vous savez, la vie n'est pas facile ici. Quand je suis arrivé je n'avais que 100 ducats en poche, j'en ai beaucoup plus à présent et le vaisseau que je voulais construire est en bonne voie. De toute façon j'en fais une dernière et puis j'arrête ! Ensuite je revends ma planque pour un bon prix. Il me restera encore plus de 100.000 ducats ; de quoi vivre un bon bout de temps ! Après, qui sait ? Peut-être que je monterai un petit troquet dans la décharge.

- Vous n'avez jamais été embêté par la police des jeux ?

- Non, il n'y en a pas ! Et puis je peux vous le dire : le CacheTue est chapeauté par de

CONSTERNATION SUR PRIMA FLUSCA

L'ambassadeur exceptionnel de Prima flusca explose lors d'une réception.

Hier soir lors du cocktail rituel dit "des Contrits", *Zlunn Magritt*, l'ambassadeur exceptionnel de *Prima Flusca* en *Irismonde* a explosé.

Cette réception est organisée chaque AnnO par le célèbre mécène *Bruno Calvatini* dans le but d'aplanir à l'amiable les plus épineux différents qui florissent au sein de l'Oecumène. Fort de ses précédents succès*, le diplomate en herbe avait cette fois décidé de s'attaquer au délicat problème des concessions minières du système *Flusca Betaurion*. Mal lui en prit.

Mais rappelons tout d'abord les faits. Il y a de cela maintenant une dizaine d'AnnO, en accord avec la Charte Oecumènique sur l'Aide aux Systèmes en Voie de Développement, *Serinite* étendit son protectorat à Flusca Betaurion ; opération juteuse s'il en fût. En effet Prima Flusca, la seule planète habitée du système, regorge de *Tricilium* à l'état radioactif. Comme cette mane était jusqu'à présent réservée aux prospecteurs rigelliens, ceux-ci virent d'un très mauvais oeil les accords commerciaux sereino-fluscaires. Avant même que le chuintement serein des plasmo-excavateurs ne retentisse, une bataille juridique dont l'ampleur allait s'avérer considérable s'engagea. Le point de litige consistait à déterminer si les innombrables prospections des rigelliens sur Prima Flusca avaient permis d'améliorer la vie des indigènes et donc, s'ils pouvaient profiter des avantages de la Charte sur l'Aide.

Flusca Betaurion étant un système primitif (6.9002 sur l'échelle de Gross-Danemann), l'affaire était délicate. Le fait que les Fluscariens recyclaient les déchets des stations minières pour en faire des outils pouvait-il être assimiler à de l'aide à l'amélioration de la vie ? La polémique fait encore grand bruit dans les couloirs de la Cour Systématique de *Betina VI*.

Voulant prendre le pas sur les rigelliens, Serenite mit rapidement sur pied un programme de civilisation de Prima Flusca. En moins de trois AnnO, la planète vît naître seize villes et chaque Fluscarien se vît attribuer une habitation nantie des derniers raffinements technologiques présents sur Irismonde. La formation au traitement du Tricilium des habitants alla également bon train. Lorsque les premiers giga-cargo de minerais atteignirent Serenite, les caisses se remplirent et les promoteurs récupérèrent leurs mises ainsi que de substanciels bénéfices. La cause semblait entendue. Mais le progrès est-il nécessairement un bien? Il semblerait que pour Prima Flusca la réponse soit non.

Revenons donc au cocktail de Bruno Calvatini. Après plusieurs heures de négociations arbitrées par leur hôte, Dinn Revlos de Rigel et Zlunn Magritt semblaient être parvenus à un accord et s'apprêtaient à le sceller par une franche poignée de main. Les cubes holos de la centaine de reporters présents crépitaient, immortalisant ce moment historique, quand l'ambassadeur fluscarien fût pris d'un violent haut le coeur et explosa littéralement dans un rot tonitruant. L'assemblée se trouva recouverte de sang ainsi que de divers organes. Revlos, outré de l'attitude de Magritt et passablement sali, s'éclipsa en jurant.

L'autopsie a révélé que l'explosion de l'ambassadeur était due à une réaction du métabolisme mettant en cause les radiations de Tricilium (qui avaient baigné toute son enfance) et les rayons cholytiques émis par les cubes holos des nombreux reporters. La nouvelle fit se lever un vent de panique sur Prima Flusca et, en quelques heures, tous les Fluscariens désertèrent leurs foyers pour fuir les méfaits des cubes holos et regagner la nature. Le professeur *DuJ'Agg* de l'Encyclopédie pense que le processus est malheureusement irréversible et que la plus grande partie des Fluscariens va se mettre à exploser d'ici une à deux AnnO.

Evitez donc ce système ou prenez soin d'emporter avec vous des combinaisons anti-rad salissantes.

Djobo Nikelsen

N.D.L.R : Ayant dans cette affaire perdu plusieurs millions d'abonnés, Cosmo' vous invite vivement à promouvoir autour de vous votre revue favorite. Cosmopolis, plus que jamais le choc de la tri-D.

* : On se souvient particulièrement des accords Barzoon-Protofloal ou, plus récemment, du rachat des parts de l'Union de Diaeth par Fel Vivendoyle.



LES RENCONTRES

MODE D'EMPLOI

Cet En-Cas n'a pas la même forme que les précédents (*"Le Pickpocket" dans GRAAL n° 6, "La Conversion des Infidèles" dans GRAAL n° 7 et "J'achète" dans GRAAL n° 9)*. A chaque type de réaction de la Table du GdM (p.59) (comme "01 à 05 : Violemment hostile, Attaque immédiate"), correspondent trois, quatre ou cinq raisons qui pourraient expliquer un tel comportement. Si vous êtes amené à gérer une rencontre aléatoire pendant un de vos scénarios, procédez comme vous le faites d'habitude. Mais si vos PJs ne comprennent pas pourquoi le PNJ a réagi de cette façon, et que, hélas, vous êtes en panne d'idée pour justifier son comportement, prenez votre GRAAL à cette page ci et choisissez une des solutions proposées.

Vous pouvez aussi vous servir de l'En-Cas directement : lancez le dé de réaction du PNJ, ajustez-le selon les bonus ou malus dûs au système de règles que vous utilisez et aux caractéristiques susceptibles de le modifier (Charisme, Beauté, Statut Social ou toute autre). Une fois le résultat final obtenu, choisissez parmi les **comportements** proposés celui qui vous plaît le plus ou qui correspond le mieux à la situation de votre PJ. A partir de là, c'est à vous de jouer en gérant la rencontre avec votre brio habituel !

PJ : "*Je cherche un type dans la rue et je lui demande s'il connaît l'Hostellerie du Griffon Déplumé.*

MJ : *Ok, tu trouves un petit chauve au nez de travers. Quand tu lui poses la question, il te regarde avec un drôle de sourire, il sort sa dague et t'en colle un coup.*

PJ : *Quoi ?*

MJ : *Je suis désolé mais je viens de faire un 02% au jet de réaction du bonhomme : "Hostile ; attaque immédiate !*

PJ : *Humff !*"

Voilà un exemple de situation stupide et illogique que l'on rencontre assez fréquemment en partie de JdR. Les esprits chagrins nous diront que c'est le manque d'imagination chronique du Meneur de Jeu qui en est la cause. Je préfère penser que c'est plutôt le grand nombre de rencontres qui fait que le MJ en a vite assez de trouver une raison aux réactions de ses PNJs. *A première vue, c'est la même chose mais ce n'est pas la même chose* (Air connu) ! Un MJ a tant de données à gérer qu'on peut bien lui pardonner quelques simplifications excessives ! L'important restant, bien entendu, que la partie se déroule sans interrruptions intempestives toutes les cinq minutes. Pour ma part, je considère qu'un PNJ possède une personnalité et des motivations qui lui sont propres. Ce qui peut expliquer une réaction à priori étrange ou anormale. La curiosité de certains joueurs étant ce qu'elle est, ils ne peuvent (ou ne veulent) pas admettre que les choses ne se déroulent pas toujours comme on pourrait s'y attendre. Pour les satisfaire, il faudrait que les PNJs portent un écriteau (façon homme-sandwich !) qui expliquerait leur comportement : *"Attention, je viens d'apprendre que je suis cocu ! Alors excusez-moi si je vous casse la figure quand vous me demandez l'heure !"*.

Enfin bref, ce mois-ci, nous vous proposons un En-Cas qui vous donnera quelques exemples de raisons et de motivations pour expliquer les réactions de vos PNJs. Pour simplifier les choses, nous avons utilisé la Table de Réaction des PNJs du Guide du Maître (AD&D) page 59 car un très grand nombre d'entre vous la connaît et vous pouvez toujours l'adapter vous-même sans gros effort à votre jeu favori. Mais vous pouvez aussi utiliser la table que nous vous proposons gracieusement pages 52 et 53.

Voici donc : "La Rencontre !"

Les justifications du comportement du PNJ que vous trouverez ci-dessous peuvent être utilisées telles quelles ou être modifiées selon vos besoins. L'ambiance est médiévale mais une très légère adaptation vous permettra de l'utiliser dans n'importe quelle ambiance (Fantastique contemporain, Science-fiction, Horreur, etc).



01-05 : VIOLEMMENT HOSTILE : ATTAQUE IMMEDIATE

COMPORTEMENT N°1 : "*Sale race!, Espèce de nain ! T'as vu ta gueule pour oser parler aux gens dans la rue ! Pourquoi que tu retournes pas dans ton pays, sale immigré ! On a pas besoin de toi ici ! Déguerpis ou je te colle mon poing dans la gueule !*" dit-il en envoyant sa grosse main pleine de poils vers le nez du PJ. C'est un niveau 0 (6 hp quand même !) et il risque d'avoir une mauvaise surprise en s'attaquant au PJ.

Le PNJ est **un raciste** comme on n'en fait plus. Il ne supporte définitivement pas la race à laquelle appartient le PJ. Si ce dernier lui administre une correction, il pourra le retrouver un peu plus tard, accompagné soit par des amis à lui (4 ou 5, tous niveau 0, pas plus), soit par des gros bras (2 ou 3, de niveau 1, 2 ou 3 de guerrier, sans armes mais au moins 16 de force), tous racistes, pour rendre la monnaie de sa pièce au PJ.

COMPORTEMENT N° 2 : Le PNJ se retourne à l'appel du Personnage-Joueur et le toise. Avant que celui-ci ait pu ajouter quelque chose, il s'entend dire : "*Qui est-tu, chien d'infidèle, pour oser interpeller un **Elu de Gamelin le Ver-Boiteux** ? Ton outrecuidance dépasse tout ce qu'on peut imaginer. Je m'en vais te faire rentrer la Foi dans la tête à coup de Masse !*" A ce moment, il saisit sa masse de fantassin qui pendait à sa ceinture et se jette sur le PJ (Clerc niveau 2, 14 hp, très enthousiaste !).

COMPORTEMENT N° 3 : Tous les ans, à cette époque de l'année, se déroule l'**Epreuve Initiatique** de la Guilde locale des Assassins. L'apprenti-assassin doit faire ses preuves en mettant en pratique toutes ses nouvelles connaissances. Vous l'avez déjà deviné, le PJ vient d'aborder un des apprentis. Celui-ci se retourne, l'air très aimable, et propose au PJ de l'aider. Un peu plus tard, il essayera de le tuer alors que la méfiance du PJ sera endormie. (ce n'est qu'un assassin niveau 1, 7 hp, dague + poison non mortel, Jet de Protection +4, rien ou aveugle pendant 1d6 rounds, une dose).

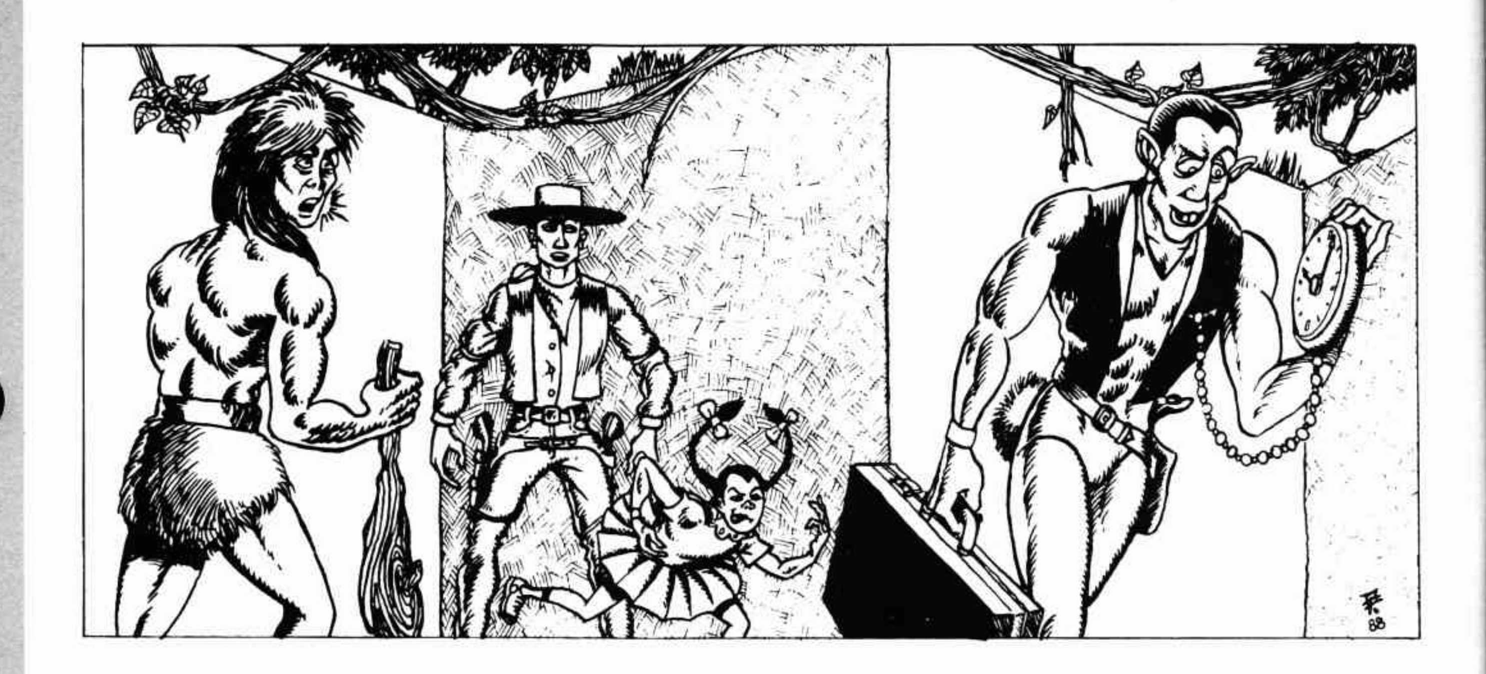
COMPORTEMENT N° 4 : Le PNJ vient, hélas, d'apprendre que sa **femme le trompe** avec son meilleur ami, que sa fille unique fait le trottoir, que son fils vend de la drogue et vient de se faire choper par la milice, que son grand-père était un orque et que son chien est mort. Quand le PJ l'aborde, il lui marche sur le pied sans le remarquer ; le PNJ décide que c'est la goutte qui fait déborder le vase. Il pousse un hurlement et se jette sur le personnage et commence à le mordre, à le griffer, etc...

06-25 : HOSTILE : ACTION IMMEDIATE

COMPORTEMENT N° 5 : Le PNJ qu'aborde le PJ est un des **instructeurs** de la Guilde locale des Assassins. Il est chargé de repérer des cibles potentielles pour les apprentis-assassins (cf Comportement n° 3). Il est tout sourire pour le PJ et lui propose de le mener à quelqu'un (l'apprenti-assassin du n° 3) qui est plus au courant que lui du problème posé par le PJ.

COMPORTEMENT N° 6 : Le PNJ est un **"bizuth"** de l'Université de la ville (voir GRAAL n° 2 : "Quels sont vos diplômes ?" p.28). Il est chargé de ramener à ses camarades de deuxième année un aventurier pour qu'il soit bizuthé. Il est donc très aimable avec le PJ et il essayera de le convaincre de le suivre pour rencontrer ses camarades. A votre choix, le bizuthage pourra être: recouvert d'oeufs pourris, jeté dans la fontaine publique, lâché nu sur la place du marché, disséqué par les étudiants en médecine (fausse dissection, bien entendu !), etc... En fait, le bizuthage risque de tourner court et de se transformer en "Fireball party". J'ai remarqué que peu d'aventuriers ont un sens de l'humour développé.

COMPORTEMENT N° 7 : Le PNJ est un futur **compagnon-ouvrier** qui transporte son chef-d'oeuvre à son



maître. Quand le PJ l'aborde, il croit que c'est un mercenaire employé par un autre compagnon-ouvrier concurrent qui veut lui voler son travail. Il a peur, il veut s'écarter, il trébuche alors et tombe sur son sac. On entend alors deux choses : un énorme CRAC suivi d'un hurlement. Le PNJ est vert.
Sur ce, la Milice, qui passait par là (comme par hasard), voit la fin de la scène : un ouvrier qui se relève, prend son sac et s'avance vers un étranger (sans doute armé) pour le frapper. Elle intervient évidemment et prend fait et cause pour le PJ. Mais l'ouvrier ne se laisse pas faire et hurle que le PJ a voulu l'attaquer et le tuer. Devant les protestations embarrassées du joueur, l'officier milicien ne sait quoi penser. Mais soudain, l'ouvrier prend son sac et en assène un coup sur la tête du PJ. A partir de là, si vous vous débrouillez bien (et nous n'en doutons pas !), la confusion qui s'ensuit peut très bien se terminer par une course poursuite (façon Max Sennet ou Benny Hill) où le PJ est poursuivi, au début par un ouvrier qui lui tape sur la tête avec un sac, la milice qui suit avec ses hallebardes, puis, des passants, un chien, des enfants, un cavalier, une lavandière, deux rémouleurs, un charcutier, cinq bonnes soeurs et un raton-laveur ! Nota Bene : comme il n'y a pas eu de mort d'homme, la milice n'essayera pas de tuer le PJ mais plutôt de l'arrêter.

26-45 : INCERTAINE ; 55% NEGATIVE

Les comportements suivants tiennent pour acquis que la réaction du PNJ est globalement négative. Sinon, utilisez les comportements n° 10 à 14

COMPORTEMENT N° 8 : *"Pas le temps, pas le temps, je vais être en retard, vite, vite, l'heure tourne, oh la la"* Le PNJ est visiblement très pressé et ne daigne même pas jeter un regard au PJ. Il a à la main une : montre, horloge, cadran solaire portable, clepsydre, pendule à balancier, etc... et la consulte à tout bout de champ. Si le PJ l'agrippe et le retient, le PNJ devient vert, ensuite blanc et finit par un très beau rouge. Il s'empourpre et lache d'une traite : *"La Reine va être très fachée si j'arrive en retard ! Oh mon dieu ! Lâchez-moi s'il vous plaît. Elle va me couper la tête. Vite, vite !"* Il parle bien sûr de la Reine de Coeur car ce PNJ n'est qu'un **avatar du Lapin** d' "Alice au Pays des Merveilles".

COMPORTEMENT N° 9 : Le PNJ regarde le PJ de bas en haut, comme pour le jauger et lui dit d'un air très hautain : *"Vous êtes tous pareils, vous les* ***vendeurs à la sauvette****. Vous arrêtez le passant sous n'importe quel prétexte pour lui coller votre marchandise. Autant vous le dire tout de suite, mon petit bonhomme, ça ne marchera pas avec moi."* Le PNJ est persuadé que le PJ est un vendeur. Quoi qu'il dise, ça ne fera que le conforter dans son opinion. N'oubliez pas, cependant, que la réaction du PNJ est négative. Il prend la chose de très haut, faisant bien sentir au PJ que celui-ci n'est qu'une larve indigne de cirer les bottes de son valet de pied !

COMPORTEMENT N° 7 : Le PNJ (un petit vieux à l'air affable) s'arrête et fait un gentil sourire au PJ. Celui-ci doit normalement exposer son problème à ce moment-là. Le PNJ l'écoute patiemment en hochant la tête de temps en temps. Quand le PJ a fini ce qu'il a à dire, le petit vieux le regarde et dit : *"Trrrès cerrrtainement, vous prrrendrrre trrrème rrrue gôchhh et continer ti drrroit jusqu'à grrran rrrrue pleine charrrrettes..."* Il est complètement sourdingue et n'a rien compris de ce que lui a dit le PJ. Jouez-le comme le Prof. Tournesol sans son Sonotone et avec un **accent slave** trrrès prononcé. Si tout se passe bien, le PJ doit finir par partir en haussant les épaules.

COMPORTEMENT N° 8 : Le PNJ regarde le PJ d'un air méprisant, met la main dans sa poche, en sort quelques pièces de cuivre et les donne au PJ en ajoutant : *"Tenez mon brave, prenez ces quelques pièces et allez mendier ailleurs !"*. Et il s'éloigne en grommelant. Le PJ peut d'ailleurs l'entendre se dire à lui-même en s'éloignant : *"N'importe quoi, ces clodos ! La Milice devrait faire quelque chose contre cette nuisance sociale."*

46-55 : REACTION MOYENNE

Une personne qui a une telle réaction ne prend aucune décision par elle-même. Elle se laisse mener par les autres et par la vie.

COMPORTEMENT N° 9 : *"Ouais, faut voir ! Pourquoi pas ! Et puis non. Y a pas de raison que je le fasse ! En fait, si... Après tout, hein ? On est ce qu'on est, on ne se refait pas..."*
Le PNJ est plein d'hésitations, de doutes ; le ferai-je, le ferai-je pas ? Essayez de le jouer à la normande : **P'têt' ben** qu'oui, p'têt' ben qu'non ! La réaction du PJ déterminera le comportement du PNJ. Si le joueur est agres-

sif, le PNJ sera très peureux (*"Non, non m'ssieur, j'ai rien fait !"*), s'il est au contraire très cool, le PNJ se sentira en confiance et pourra peut-être répondre favorablement au PJ.

56-75 : INCERTAINE ; 55% POSITIVE

Les comportements suivants partent du principe que la réaction du PNJ est positive. Sinon, utilisez les comportements n° 5 à 8

COMPORTEMENT N° 10 : *"Mmmh ! Intéressante, ta proposition étranger ! On peut toujours trouver moyen de s'arranger. Ca dépend combien tu payes ?"* Le PNJ est un petit malin qui essaye tous les moyens pour trouver de quoi vivre. La proposition du PJ est pour lui une potentielle source de revenus. Il ne tient pas à laisser filer le "pigeon" et ira même jusqu'à le suivre et à l'aider de toutes ses forces mais tout en gardant à l'esprit qu'il y a du **fric à se faire** ! Poussons le vice un peu plus loin, le PNJ ira jusqu'à monnayer la moindre parcelle de son aide (*"Où trouver un armurier ? Pour 5 piécettes, je vous déniche le meilleur de la ville !"*).

COMPORTEMENT N° 11 : Quels que soient les premiers mots du PJ, ils seront en fait une réponse à un code secret qu'est censé recevoir le PNJ. Celui-ci répondra alors : *"Ma tente est bleue ! Que puis-je pour vous ?"* Suit alors la demande du PJ qui sera exaucée par le PNJ. Mais en contrepartie, le PJ sera alors repéré par les **services secrets** locaux (pourquoi pas la Guilde des Assassins par exemple !). Qui s'apercevront, bien sûr, un peu plus tard, de la supercherie du PJ. La seule conséquence étant qu'à la première illégalité des PJs, couic, la taule!

COMPORTEMENT N° 12 : *"Tout à fait, hic !,* ***mon gars, hic !*** *Tu peux compter sur moi ! hic ! Tu payes un coup d'abord ? Allez viens, burps ! on va s'enfiler un godet d' hic ! dromel de derrière les fagots !"* Le PNJ est un poivrot typique. Il a vraiment mauvaise haleine et il faut avoir le coeur bien accroché pour rester dans son environnement immédiat pendant plus de cinq minutes. Cependant, il peut beaucoup pour le PJ. C'est un ancien officier de la Milice locale qui a été viré pour alcoolisme et qui continue de boire pour oublier son alcoolisme ! A ce titre, il connait très bien la ville et tout ce qu'on peut y trouver. Au PJ de savoir le manipuler.

76-95 : BONNE REACTION : ACTION IMMEDIATE

COMPORTEMENT N° 13 : De dos, le PNJ semblait **être une femme**. Mais maintenant que le PJ peut le voir de face, c'est un homme. A sa question, le PNJ répond avec un accent zozotant : *"Bonzour mon grand ! Qu'est-ce que ze peut faire pour toi ?"* Quelque soit le charisme du PJ, ce bonhomme trouvera toujours un prétexte pour lui coller au train et exaucer ses quatres volontés. Si le PJ est très beau, aucun problème ; mais s'il est très moche, le PNJ lui trouvera de gros biceps ou plein de poils très virils ! Etc... La réaction est de toute façon positive. Le PNJ étant prêt à tout pour satisfaire le PJ.

COMPORTEMENT N° 14 : Une fois que le PJ a posé sa question, le couple auquel il s'adresse le regarde sous le nez et la femme s'exclame : *"Mais je vous reconnais, vous ! Chéri, regarde, c'est* ***Jack Le Gras-Voss*** *! De l'émission "La Boule de Cristal Invisible"! On passe en direct au Conseil des Mages ! Regarde son faux nez !"* dit-elle en voulant lui arracher sa moustache (si le PJ n'a pas de moustache, elle cherchera à lui arracher autre chose). Une fois la méprise expliquée, le couple se pliera en quatre pour aider le PJ tout en se répandant en excuses. Nota Bene : si le PJ est lui même déguisé (Assassin par exemple), il risque d'avoir de gros problèmes !





COMPORTEMENT N° 15 : Réaction normale, le PNJ rend obligeamment service au PJ. Sans en attendre une quelconque récompense qui risquerait de l'offusquer.

96-00 : EXCELLENTE REACTION : ACTION IMMEDIATE

COMPORTEMENT N° 16 : En apercevant le PJ, le PNJ pousse une exclamation retentissante : *"Un 'pays' ! Un gars de mon pays ! "* Le PNJ est le **fils du boulanger** du coin où est né le PJ. Il l'a connu haut comme trois pommes et s'empresse de l'emmener boire un coup avec ses amis (les autres PNJs) en souvenir du temps passé. A l'auberge, les compagnons du PJ apprennent que leur ami a chipé des pommes dans le verger du Père Cochin, que c'est lui qui a incendié la grange de la Jannette, qu'il a perdu tous les moutons du Père Mayard et qu'à l'age de 12 ans et demi, il avait troussé toutes les filles du pays. Mais à part ça, on l'aime bien quand même ! Après le "pot", il rendra n'importe quel service au PJ, si c'est dans ses moyens, évidemment !

COMPORTEMENT N° 17 : Le PNJ est une magnifique PNJ (ou Un si le PJ est une PJ) qui contemple sans mot dire le PJ pendant au moins une minute entière. Elle vient de découvrir à l'instant **Le Grand Amour**. Le Coup de Foudre, quoi ! Elle roucoule en entendant la douce voix du PJ et pourrait l'écouter comme cela pendant des heures. Elle fera tout (vraiment tout !) pour satisfaire le PJ (mais pas ses compagnons). Vous pouvez la jouer nunuche ou intelligente et consciente

01-05 : violemment hostile	06-25 : hostile	26-45 : incertaine, négative	46-55 : moyenne	56-75 : incertaine, positive	76-95 : bonne	96-100 : excellente
- un raciste - élu de Gamelin - épreuve initiatique - femme le trompe	- instructeur - bizuth - compagnon-ouvrier	- avatar du lapin - vendeur à la sauvette - accent slave - clodo	- P'têt ben !	- fric à se faire - services secrets - mon gars, hic !	- être une femme - Jack Le Gras Voss - réaction normale	- fils du boulanger - le grand amour - classe sociale

de son amour. Dans tous les cas, elle refusera absolument de quitter le bel aventurier qui lui a mis le coeur à l'envers. Si le PJ est au niveau pour avoir des suivants, des aides ou des écuyers, voilà une bonne occasion pour lui d'avoir un suivant original. A vous, le MJ, de lui donner des caractéristiques.

COMPORTEMENT N° 18 : Le PJ est d'une **classe sociale** bien plus élevée que celle du PNJ. Il s'ensuit que, quels que soient les sentiments du PNJ, il obéit au doigt et à l'oeil au PJ. Du genre : *"Bien Monseigneur, tout de suite votre Altesse, certainement votre Seigneurerie !"* N'oublions pas qu'au Môyen-Age, un manant qui n'obéissait pas à un Noble s'exposait à des peines pouvant aller de la bastonnade à la peine capitale, en passant par 10 ans dans les mines de sel ou un séjour gratuit au Club Méditerrannée, celui où on trouve les G.O. (Galériens Organisés) et les G.M. (Galériens Martyrisés).

COMPORTEMENT N° 19 : *"Tout ce que vous voulez, Monseigneur ! N'importe quoi pour vous faire plaisir ! Mais je vous en prie, ne frappez plus sur la tête ! "* crie le PNJ, poursuivi par un PJ hargneux, teigneux et Chaotique Mauvais. Voilà un PJ qui sait se faire obéir immédiatement et sans discussion inutile !

Je vous donne rendez-vous dans un mois pour un En-Cas consacré à la *Recherche de Renseignements dans une Bibliothèque ou une Salle d'Archives* pour tous les jeux de rôle axés sur les enquêtes plus que sur les combats comme l'Appel de Cthulhu, Chill, Maléfices et bien d'autres.

Pour finir, voici quelques remerciements sous la forme d'un mini En-Cas.

INTRODUCTION : Je tiens absolument à...

DEVELOPPEMENT N° 1 : ...remercier la grande majorité d'entre vous qui a choisi les En-Cas de GRAAL comme leur rubrique favorite.

DEVELOPPEMENT N° 2 : ...continuer à vous proposer des En-Cas pour simplifier la tâche difficile qu'est celle du Meneur de Jeu.

DEVELOPPEMENT N° 3 : ...aller me coucher, il est trois heure du matin. Salut, à bientôt !

Jean-Marc Loubet







QUE FONT-ILS ?



L'En-Cas des pages précédentes vous fournit quelques exemples de PNJ et détaille leurs réactions, suivant qu'ils se montrent plutôt hostiles ou bienveillants à l'égard des PJ. Le nombre d'exemples étant cependant nécéssairement limité, contrairement aux rencontres lors d'une aventure qui peuvent être pléthoriques, nous vous proposons en plus une table comprenant 100 PNJ avec leurs motivations grossièrement esquissées.

Les PNJ sont classés suivant l'état de leurs finances plutôt que suivant leur degré d'hostilité, ce qui favorise la prise de rôle. Vous pouvez soit lancer 1d100, soit choisir au préalable la richesse du PNJ et utiliser 1d20. Joyeux tirages !

		DEMUNI
01	01	Pauvre s'entrainant à mendier.
02	02	Mendiant "professionnel". Il voit en vous un pigeon.
03	03	Mendiant pensant que vous voulez lui voler sa pièce d'argent.
04	04	Fillette en haillons cherchant à se faire adopter par le joueur.
05	05	Mendiant. Il sait tout. Mais il ne parlera qu'après un bon repas (hum...).
06	06	Moine quêtant et prêchant le retour aux vraies valeurs (à vous de les définir).
07	07	Recherche quelqu'un sachant lire et écrire pour un document administratif.
08	08	Nerveux. Essaie d'avoir l'air naturel après un pick-pocket réussi.
09	09	Désoeuvré. Cherche désespérément quelqu'un à qui parler.
10	10	Comme 09. Lépreux.
11	11	Recherche son ami(e) qui vient de le / la quitter.
12	12	Cherche à receler un butin trop "chaud".
13	13	Maniaco-dépressif dans sa phase suicidaire.
14	14	Prophète dans sa phase messianique.
15	15	Veut se faire de l'argent au bras de fer.
16	16	Veut apprendre à parler la langue des PJ.
17	17	Cherche médecin pour ses enfants malades.
18	18	Cherche à sortir de la ville sans être vu(e) des gardes.
19	19	Repère discrètement une maison en vue d'un "casse".
20	20	Joueur de bonneteau / informateur. Vend / achète / échange toute information.
		NI PAUVRE, NI RICHE
21	01	cf. 20. Présente mieux.
22	02	Va se faire extraire une dent qui lui fait mal.
23	03	Apprenti (boucher / menuisier / etc) en retard à son travail.
24	04	Comme 23, mais lui rêve de partir à l'aventure.
25	05	Livreur / commis / messager / coursier se rendant chez le destinataire.
26	06	Comme 25 mais il a perdu son message / colis et est affolé.
27	07	Prostitué(e) cherchant client.
28	08	Comme 27 mais sujet laid(e).
29	09	Poète cherchant sa muse et l'inspiration (parle en vers).
30	10	Ménagère rentrant des courses.
31	11	Homme à tout faire cherchant à faire quelque chose pour quelqu'un. Peu compétent.
32	12	Représentant vendant un produit anti-rouille.
33	13	Agent du pouvoir repérant les indésirables (qui posent des questions).
34	14	Apothicaire cherchant des plantes rares entre les pavés.
35	15	S'entraine à retenir sa respiration en marchant.

36	16	Etranger perdu cherchant un estaminet au nom inconnu.
37	17	Prestidigitateur sans emploi. Très habile de ses mains !
38	18	Cherche quelqu'un pour lui raconter "la dernière". Sûrement désopilant.
39	19	Comme 38, mais le conteur est ivre et l'histoire insulte le pouvoir.
40	20	Insomniaque ou somnambule (pour les rencontres de nuit).
		AISE
41	01	Va faire aiguiser son épée.
42	02	Va faire referrer son cheval.
43	03	Va faire la sieste.
44	04	Lit un livre. Cherche à se faire expliquer certains mots compliqués.
45	05	Cherche des partenaires pour une partie de dés / cartes avec enjeu.
46	06	Garde / soldat en permission. Veut se défouler.
47	07	Aventuriers cherchant la princesse.
48	08	Amnésique se souvenant d'un trésor merveilleux.
49	09	Bouffon se baladant en "civil" (c'est son jour de repos).
50	10	Recrute pour un harem (filles ET eunuques). Pressé.
51	11	Serviteur dévoué cherchant cobayes pour les expériences de son maître.
52	12	Cherche à donner un objet qu'il croit maudit. N'a peut-être pas tort.
53	13	Modiste commentant la tenue vestimentaire des passants.
54	14	Mercenaire allantfaire repriser sa cotte de mailles / chaussettes...
55	15	Lanceur de couteaux cherchant partenaire.
56	16	Partenaire de lanceur de couteaux cherchant médecin.
57	17	Serveur faisant de la publicité pour son auberge.
58	18	Crieur public faisant de la publicité pour le pouvoir.
59	19	Condamné conduit au pilori. Clame son innocence et sa joie de vivre.
60	20	A fait le pari de ne pas se laver pendant un an. A presque gagné.
		RICHE
61	01	Arpente une place en imaginant les pièces de sa nouvelle maison.
62	02	Comme 45 mais au-delà des moyens des joueurs.
63	03	Dilettante turbulent s'ennuyant.
64	04	Marchand surveillant de loin un transport discret de ses fonds.
65	05	Marchant transportant des fonds. Entouré de gardes.
66	06	Aventurier rentrant d'un "donjon". En passe de devenir "aisé".
67	07	Peintre portraitiste. Ne réussit que les natures mortes mais s'obstine.
68	08	Revendeur de drogue hallucinatoire peu efficace.
69	09	Voyant cherchant à connaitre son avenir.
70	10	Se promène. Evite les casques / chapeaux / gants par superstition.
71	11	Fonctionnaire du trésor repérant les signes extérieurs de richesse.
72	12	Nouveau noble. Cherche à éprouver son sang bleu par un duel.
73	13	Propriétaire voulant vendre ses terres. Une affaire !
74	14	Veuve cherchant consolation. Une affaire ?
75	15	Escroc. Vend de VERITABLES (oui, oui) oeufs de dragons / licornes / poules...
76	16	Notaire recherchant un héritier disparu (ressemblant à un des PJ ?).
77	17	Comme 76, mais l'héritage est constitué de dettes.
78	18	Cherche à compléter sa collection de boutons / bottes / crânes...
79	19	Marchand déguisé en mendiant pour gagner un pari.
80	20	Père cherchant à marier sa fille enceinte au plus vite (dot = $$$?).
		OUTRAGEUSEMENT RICHE
81	01	Fille de noble faisant du lèche-étal.
82	02	Grand-Prêtre montrant ostensiblement son immense compassion envers les pauvres
83	03	Chevalier recrutant pour une croisade / quête / surprise-partie...
84	04	Puissant chevalier ayant fait voeu de silence.
85	05	Noble vaniteux étalant sa richesse.
86	06	Prétendant au trône préparant un coup d'état.
87	07	Responsable d'une guilde de marchands faisant sa tournée des boutiques.
88	08	Responsable de LA guilde se promenant dans sa ville incognito.
89	09	Philanthrope. Donne aux déshérités / se fait attaquer.
90	10	Amateur d'art cherchant des pièces rares.
91	11	Cherche des adorateurs pour une religion dont il serait le dieu.
92	12	Souverain étranger paradant. Soucieux de ne pas se faire assassiner.
93	13	Requiert un avis quant au plus beau de deux joyaux.
94	14	Propriétaire de maisons de jeux / passe apostrophant le client potentiel.
95	15	Châtelain préparant un tournoi.
96	16	Alchimiste recherchant quelqu'un pour lire un grimoire dans une langue étrangère.
97	17	Comme 96, mais celui qui le lit est transformé en crapaud / chaise...
98	18	Armateur engageant un équipage pour les (mortelles) terres Inconnues.
99	19	Prince Godefroy cherchant princesse Magdellena.
100	20	Comme 01, mais avec de beaux habits.
		Stéphane Bura




DUO
HURLIGAN
SCENARIO

LA VALLEE DE LA DISCORDE

Ce scénario est conçu pour être jouer avec les règles d'AD&D, de de RuneQuest ou de tout jeu médiéval fantastique ayant le rêve comme thème principal, en duo, c'est-à-dire avec un maître de jeu et un joueur. Vous pouvez utiliser l'un de vos personnages déjà existant ou bien incarner le désormais célèbre Hurligan dont les caractéristiques et l'histoire vous sont fournies ci-après. Nous vous proposerons ainsi régulièrement une aventure duo, continuant la saga d'Hurligan.

LES AVENTURES D'HURLIGAN

Dans les précédents numéros de GRAAL, vous avez pu faire la connaissance d'Hurligan, fils de bonne famille que le jeu et l'alcool ont perdu. Tombé dans le milieu des ruffians, coupe-bourses et autres malfrats, celui-ci découvre vite que de nombreuses carrières plus attrayantes que celles que lui promettait son statut lui sont désormais ouvertes. Tout d'abord voleur, puis pirate et enfin assassin, Hurligan acquiert l'expérience qui est indispensable pour survivre longtemps dans ce monde cruel. Mais cela ne lui évite pas quelques mésaventures.

Dans "La Dernière Chance" (GRAAL 3), il assassine sans le savoir le chef de la Guilde des Assassins de Strân. La fuite est alors son seul recours.

"Un homme sur un radeau" (GRAAL 4) nous montre comment celle-ci se transforme en cauchemar alors que le navire qui l'éloigne de Strân sombre en pleine mer.

Enfin, dans "Naufrage au Paradis" (GRAAL 6), après avoir semé le chaos sur une petite île dont les indigènes vivaient en toute innocence, il trouve une embarcation qui pourra le ramener sur la terre ferme. Il s'agit d'une barque propulsée par des roues à aubes à l'intérieur desquelles courent de curieux gnomes aquatiques.

Après un pénible voyage de plusieurs semaines, Hurligan arrive enfin en vue d'une côte. Une chaine de montagne emplit bientôt l'horizon.

PROLOGUE

Hurligan découvre après quelques recherches qu'il n'y a qu'un seul endroit où il peut accoster sans danger. Il s'agit d'un petit village de pêcheurs, sans nom, encaissé dans la montagne qui semble l'écraser de sa masse. Les habitants apprennent à notre héros qu'il se trouve sur le flanc sud d'une immense chaîne montagneuse et que, à leur connaissance, il n'existe aucun autre village sur cette côte. De plus, la barque d'Hurligan n'est pas assez robuste pour résister aux terribles courants marins qui balayent le littoral à quelques jours de cabotage de là.

Il y a néanmoins un moyen de quitter ce trou perdu. Un tunnel dont l'entrée est située à quelques jours de marche traverse la montagne de part en part. Il s'agirait d'une antique vallée qui aurait été recouverte par les montagnes environnantes lors d'une catastrophe géologique, il y a plusieurs millénaires de cela. Peu de gens la traversent car le voyage est long (un mois environ) et personne au village n'y est jamais allé. Résolu à ne pas moisir plus longtemps ici, Hurligan vole une mule, de la nourriture, de l'eau, de l'huile en grande quantité ainsi qu'une lanterne et se hâte vers l'entrée de LA VALLEE DE LA DISCORDE.



LA VALLEE

Sitôt entré dans ce gigantesque boyau de 200m de large, on se sent écrasé par le poids de la montagne, 250m au-dessus de soi. Un violent vent tourbillonne incessamment et charie un sable noir légèrement humide, à l'odeur âcre, qui colle à tout ce qui se présente et recouvre bientôt l'aventurier. La visibilité est réduite à quelques mètres alors que la flamme temblotante de la lanterne lutte désespérément avec les ténèbres environnantes. Le seul moyen de ne pas se perdre est de longer l'une des parois de la vallée. L'unique végétation présente est constituée de bosquets de chardons noirâtres tout juste bons à satisfaire l'appétit de la mule. Les petits rus que l'on trouve ça et là distillent une eau grise écoeurante, gorgée de sable poisseux. Rapidement, on perd la notion du temps. Plus rien n'a d'importance que le prochain pas qui rapproche un peu plus de l'extérieur. Les haltes sont courtes, le sable donne à la nourriture un goût saumâtre et le vent perpétuel hante le sommeil de son mugissement et glace le sang.

Après ce qu'il juge avoir été trois semaines de voyage, Hurligan est épuisé, hagard et, une nouvelle fois, se laisse tomber sur le sol à la recherche d'un repos réparateur qui lui semble utopique. Mais à peine a-t-il rejoint ses cauchemars qu'un formidable gémisse-

ment emplit la vallée. Un cri de désespoir qui se répercute sur les parois pour aboutir enfin au fond de son oreille. L'effroi le saisit alors qu'un hennissement retentit non loin de lui. La mule, prise de panique, à rongé sa longe et s'est enfuie !
Hurligan perd une journée à tenter de la retrouver mais en vain. Désespéré, il se résout à reprendre son périple vers le nord, souhaitant avoir mésestimé la durée de son voyage mais ne se faisant guère d'illusions. Sans vivres ni huile, il ne tiendra pas bien longtemps.
C'est alors que ses yeux commencent à lui jouer des tours. Il semble voir au lointain un point lumineux, mais il sait qu'il ne peut s'agir que d'une illusion. Même le soleil n'aurait pas cette clarté...

TETE A TETE

A peu près aux trois quarts de sa longueur sud-nord, la vallée se rétrécit en un point pour former un "goulet" d'une soixantaine de mètres de large. Sur chacune des parois est sculptée une gigantesque tête culminant à 150m. Elles sont similaires et se font face. Elles représentent deux hommes d'une cinquantaine d'années environ mais seules les parties supérieures des visages sont visibles. En effet, les bouches sont ensevelies et le sable atteint presque les nez. Au niveau des yeux (60m environ), suspendue entre les deux visages, brille une éclatante boule de lumière blanche d'une dizaine de mètres de diamètre. Etrangement, ces majestueux monuments ne sont pas recouverts par le sable noir qui s'accroche à la roche alentour.
Sous cette lumière, au milieu de la vallée, repose un petit kiosque circulaire de huit mètres de diamètre et 2,50m de haut. Il est en pierre et son toit est soutenu par douze colonnes entre lesquelles sont tendues des couvertures qui claquent au vent. L'intérieur est dénué de tout mobilier, si ce n'est une lanterne suspendue à un anneau au centre du toit. Le kiosque abrite deux hommes qui accueillent avec empressement le pauvre Hurligan.

RAFFI ET PATUEL

Aussi ratatinés l'un que l'autre, ces deux vieillards sont vêtus de guenilles faites de la même matière que les couvertures : une toile rêche, brune et verte (tissée avec des *poils-de-nez*, voir ci-après). Chacun d'eux est nanti d'une longue barbe aux poils enchevêtrés et ils se partagent une vingtaine de dents. Ils ont une allure décharnée mais semblent avoir conservés une surprenante agilité, que ce soit du corps ou de l'esprit (du moins pour le nommé Patuel).
Raffi et Patuel sont ici depuis si longtemps (50ans) que quasiment tous leurs souvenirs du monde extérieur se sont effacés. Ils se rappellent confusément être les gardiens des statues mais ne savent plus contre quoi ils les gardent. En fait, ils se sont eux-mêmes donnés ce titre le jour où ils ont décidé de s'installer ici. Ils savent peu de choses des statues sinon qu'il s'agit de deux personnes qui discutent sur un sujet inconnu et qui parfois se mettent en colère... Ah oui ! Il paraît que celui qui a raison sourit.
Raffi et Patuel sont très loquaces (car les voyageurs sont excessivement rares), mais leur conversation est démunie de tout intérêt. De plus Raffi, le plus bavard, est bègue. Le seul sujet qui semble les intéresser est la micause (voir ci-après) et ils ne comprennent pas qu'on n'en soit pas passionné !
La colère des statues dont parlent les vieillards est en fait le gémissement provoqué par le vent s'engouffrant périodiquement dans des cavités souterraines creusées dans la montagne, le même qui a fait fuir la mule d'Hurligan.



LA RONDE

Pour nourrir Hurligan, Patuel sortira du kiosque et reviendra un quart d'heure plus tard avec une écuelle de pierre emplie de petits champignons gris et arrondis ainsi que de longues feuilles vertes ressemblant à des tiges. Les tiges sont craquantes, ont le goût de poireaux et sont très nourrissantes. Elles sont appelées *poils-de-nez* car elles poussent dans les narines des statues. Lorsqu'elles sèchent, elles ont tendance à brunir et deviennent très résistantes. C'est avec ces poils-de-nez que sont faits les vêtements et les paillasses des vieillards.



Lorsque l'on mâche un champignon, il émet un petit couinement irritant. Ils sont composés à 75% d'eau et sont donc très rafraichissants malgré leur léger goût de moisi. Leur jus brûle étonnamment bien et c'est d'ailleurs lui qui alimente la lanterne du kiosque. Ils sont appelés mi-causes car lorsqu'on en cueille un, il émet un son qui peut aller du plus grave au plus aigu. Les mi-causes poussent dans les yeux des statues. Leur croissance est extrêmement rapide et 8 heures suffisent à un champignon pour arriver à maturité.

Après des années d'expérience, Raffi et Patuel ont réussi à comprendre quel type de mi-cause émettaient quel son et chacun à développé son propre passe-temps. Patuel arrive en arrachant avec art les champignons à produire de superbes mélodies tandis que Raffi arrive à les faire parler... enfin presque.

Tout ce qu'il pourra leur faire dire à Hurligan est "Bon-jour-Hur-li-gan" et "ça-va-Hur-li-gan ?". Chacun d'entre eux est horriblement jaloux du talent de l'autre et ne perdra pas une occasion pour se vanter auprès de Hurligan.

Après avoir mangé, Hurligan désirera sûrement dormir un peu et les vieillards le laisseront au calme dans le kiosque. Mais les propriétés légèrement hallucinogènes des mi-causes vont provoquer un étrange rêve :

Hurligan est dans une forêt à l'aube et la faim le tenaille. Heureusement, il aperçoit sur un tronc d'arbre quelques *gueules-de-bois* qui vont le rassasier. Ce sont des champignons noirs et violets en forme de trompette qui couinent stridemment lorsqu'on les arrache des arbres sur lesquels ils poussent. Hurligan prépare son repas et la bonne odeur des champignons grillés lui monte aux narines quand, tout à coup, un rugissement terrifiant surgit de la forêt. Une gueule-de-bois de 5m de haut se précipite sur lui en criant :

"Assassin ! Ta première heure est venue. Tu as vu le soleil se lever pour la première fois de ta misérable vie !"

Puis, l'entourant de ses fibres vengeresses, le champignon l'étouffe.

Hurligan se réveille en sueur, mais la fatigue est telle qu'il ne tarde pas à retrouver le sommeil.

Lorsque notre héros sera reposé, il éprouvera sûrement l'envie de sortir du kiosque. Halte là ! Raffi et Patuel, comme un seul homme, s'y opposeront. Il faut d'abord faire la ronde. La légende ancestrale dit en effet la chose suivante :

"Si un homme passe par le kiosque de la Vallée de la Discorde sans y danser la Ronde ou sans que les paroles exactes de la Contine y soient chantées, alors les piliers se changeront en sable et l'homme mourra écrasé, où qu'il se trouve".

Les vieillards expliqueront que cette légende est véridique puisque tous ceux qui sont passés par ici ont dansés la Ronde et qu'aucun d'eux n'est mort écrasé par le toit du kiosque. Il sera impossible d'obtenir quoi que ce soit d'eux tant qu'Hurligan ne se sera pas soumis à ce cérémonial.

Raffi posera une écuelle au centre du kiosque, tout le monde se prendra par la main et on commencera à tourner. Patuel entonnera alors d'une voix cassée un air dissonant dont les paroles sont les suivantes :

"Faisons, faisons la Ronde,) bis
Pour point que le toit ne tombe) bis
Tant que le cercle rond restera,
Point, non point, le toit ne tombera".

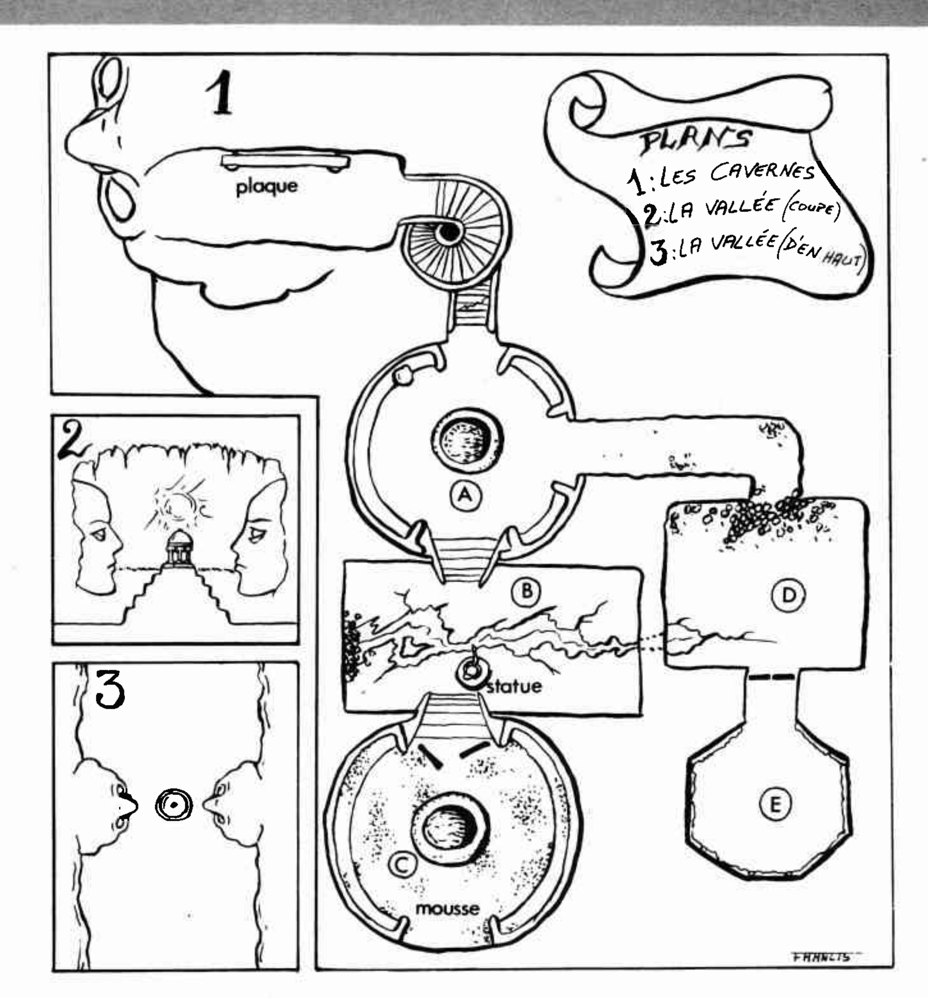
A la fin de la Contine, Patuel marquera un moment de doute, ne sachant plus si elle se termine par "ne tombera" ou par "ne tombera là". En désespoir de cause il dira que ça devrait marcher

comme cela... ce qui sans nul doute rassurera Hurligan.
Une fois ce détail réglé, Hurligan sera libre de partir. Les vieillards lui fourniront de la nourriture et du jus de mi-cause pour sa lanterne. Mais il reste une petite question. Par où repartir? En effet, la ronde a passablement désorienté Hurligan et rien ne différencie à première vue le sud du nord. Bien évidemment, ni Raffi ni Patuel n'ont la moindre idée de la direction à prendre.



C'EST DANS LES YEUX...

La première chose sensée que fait un aventurier dans ces conditions est de faire une marque quelque part pour avoir un point de repère. D'ailleurs, aussi bien les colonnes du kiosque que les parois de la vallée sont déjà couvertes de croix, ronds et autres symboles gravés par de précédents voyageurs....
Les yeux des statues sont de grandes cavernes de 10m de large et 5m de haut s'enfonçant dans la roche sur 50m. On y accède par des escaliers très raides dissimulés derrière les joues. On est obligé de redescendre pour passer d'un oeil à l'autre. Les murs de ces cavités sont recourverts de mi-cause. Il y fait très clair puisque la boule lumineuse est juste à ce niveau. Curieusement, le vent tourbillonnant ne pénètre presque pas dans les yeux.
Dans chacun des yeux droit, on peut trouver une paillasse. Raffi et Patuel mettront en garde Hurligan de ne pas aller dans l'oeil gauche. Ils ne font pas la différence entre les deux visages : chacun d'eux habite dans l'oeil droit. Il ne leur vient pas à l'idée que les deux yeux droits sont deux lieux différents. Parfois ils dorment dans la même caverne et parfois non. Ils ne se posent pas de question à ce sujet.
Pourquoi ne faut-il pas aller dans l'oeil gauche ? Parce qu'il y a le terrible *Grisou.* Un jour, Raffi est allé dans l'oeil gauche, il s'est pris un coup de Grisou et depuis il est bègue. Le premier des yeux gauches visité par Hurligan sera similaire à un oeil droit (sans paillasse). Le second, par contre, est nettement différent.
Tout d'abord, vers le milieu du couloir, on peut remarquer un renflement, sous la couche de mi-causes qui recouvre le mur, de la forme d'un rectangle de $4x2m^2$. Une fois les champignons retirés (ce qui provoquera un effroyable vacarme), on découvre qu'il s'agit d'une imposante plaque commémorative où est gravée :



"Ces monuments ont été érigés en l'honneur de Tébusque et Granadel, les deux célèbres philosophes de la nuit des temps".
Au fond du couloir, un escalier en colimaçon de 2m de large s'enfonce dans les ténèbres. S'il fait du bruit, Hurligan a toutes les chances d'attirer un grisou qui s'arrêtera en haut de l'escalier, dans l'ombre, pour l'observer. Le reflet de la lumière sur ses yeux jaunes est alors distinctement visible. Si Hurlilgan s'approche, il s'enfuira à toutes jambes dans l'espoir de l'entraîner dans le piège de l'escalier.



LES CAVERNES

L'escalier : Il s'enroule sur la droite et descend d'une vingtaine de mètres. Au trois-quarts de la descente, deux marches ont été cassées à coup de masse et les morceaux ont été soigneusement remis en place. Si Hurligan n'y prend garde, il a toutes les chances de trébucher et de débouler l'escalier jusqu'en bas. Si cela est le cas, deux grisous profiteront de ce qu'il est à terre pour l'attaquer.
Le plafond est à 3m dans toutes les salles sauf la (B) où il est à 5m. Des éboulis jonchent le sol et les murs de pierre sont lézardés en de nombreux endroits.

A) Tout le long de cette salle arrondie court une banquette de pierre. En son centre, un bassin est rempli d'eau croupie et de déjections de grisous. L'odeur en est intolérable et la traversée de cette salle exige un estomac bien accroché sous peine de nausées violentes. A droite de l'entrée une masse de pierre malhabilement taillée repose sur la banquette.

B) Deux escaliers descendent dans cette salle dévastée. S'il vient de (A), Hurligan aura l'impression, dans la faible lueur de sa lanterne, qu'un homme se tient dans l'ombre devant lui et qu'il le désigne de sa main immobile. Il s'agit en fait d'une statue de Tébusque polémiquant. A l'origine, il discutait avec Granadel mais un séisme a fait tomber la seconde statue dans la crevasse de 6m de profondeur qui divise désormais la salle. On peut sans trop de peine y descendre ou la franchir car elle ne fait qu'un mètre de large à hauteur du mur à la droite de Tébusque. Sur les murs, des fresques défraîchies et abimées représentent sans l'ombre d'un doute des êtres d'essence divine. Tous observent le(s) orateur(s) et chacun des visages reflète l'intérêt, parfois allié à l'amusement ou la raillerie, mais aucun d'eux n'est indifférent.
La crevasse se prolonge en un boyau



HURLIGAN

AD&D Assassin 9' - Voleur 7' ; Align : CN ; PV : 40 ; F : 17 I : 15 S : 6 D : 18 C : 11 Ch : 14 pickpocket : 70% forcer les serrures : 67% trouver / désamorcer les pièges : 55% se déplacer en silence : 65% se cacher dans les ombres : 53% écouter : 25% escalader les murs : 94% décrypter : 35%

RuneQuest III F : 17 C : 11 T : 12 I : 17 P : 6 D : 18 A : 14

agilité (+10) : grimper : 84 ; esquive : 70 ; sauter : 63 ; nager : 50 *communication (+7)* : éloquence : 30 ; chanter : 20 *connaissance (+7)* : évaluer : 28 *discrétion (+10)* : se cacher : 43 ; dépl. sil. : 55 *manipulation (+19)* : dissimuler : 28 ; inventer : 48 ; passe-passe : 51 *perception (+6)* : écouter : 30 ; chercher : 48 ; scruter : 30 *armes (19-10)* : épée à 1 main : A : 45, P :35 dague : A : 60, P : 50 dague lancée : A : 50

LES GRISOUS

AD&D : DV : 3+2 CA : 5 PTCA0 : 16 DOM : 1-4/1-4/1-6 PV : 18, 20, 22

Runequest : F : 10 C : 12 T : 9 I : 11 P : 11 D : 17 PV : 12 PF : 22 PM : 11 déplac. silencieux / se cacher : 65 esquiver : 55

Morsure : mra : 7 ; A : 45 ; dom : 1d3+1 ; Griffes : mra : 7 ; A : 57 ; dom : 1d4+1

qui mène à (E), mais Hurligan ne peut l'emprunter qu'en rampant (et risque de se trouver bien en peine de combattre s'il y est surpris).

C) Ce salon est similaire à (A). Les portes métalliques qui y mènent sont complètement rongées par une mousse bleutée légèrement phosphorescente. Le salon en est entièrement couvert. Cette mousse est fortement corrosive et hurticante. Elle désagrège le cuir en quelques minutes et provoque de terribles brûlures qu'il faut rincer dans les plus brefs délais tant la douleur est grande. Ce passage semble donc condamné.

D) C'est le repère des grisous. Ceux-ci ont accumulé des éboulis pour en protéger l'accès et il faut les gravir pour y pénétrer. Les gravats montent jusqu'à 2m50, ne laissant que 50cm pour passer. S'il essaie d'entrer, Hurligan sera attaqué dans cette position désavantageuse par les grisous survivants (la femelle ayant de grandes chances d'être là). Il n'y a rien de valeur à trouver si ce n'est un joli collier tressé avec des peaux de mi-causes séchées. Deux portes en fer rouillées, sur lesquelles sont inscrits les noms de Tébusque et Granadel, mènent en (E). Elles sont fermées à clé mais cela ne devrait pas poser trop de problèmes à un homme aussi adroit que notre héros.

E) Les murs de cette salle étaient à l'origine recouverts de nombreux extraits des conversations entre les deux philosophes mais presque tout a été détruit. Il reste encore quelques petits fragments et en particulier celui-ci : *"...Lever du soleil... Mais un sourire apparut sur le visage de Granadel lorsque celui-ci s'aperçut le premier qu'il avait gagné son pari. En effet..."*

LES GRISOUS

Petits humanoides similaires à des singes rasés, ils ont le front aplati, la machoire proéminente et de petites oreilles pointues. Une truffe écrasée et des yeux jaunes et perçants de nyctalopes profondément enfoncés dans leurs orbites complètent ce visage. Leur peau est uniformément grise et d'apparence huileuse. Leurs crocs et leurs griffes sont aussi acérés que des rasoirs.

Il y a trois grisous dans les cavernes : deux mâles et une femelle. Ils se sont échappés il y a quelques années d'une des rares caravanes à avoir jamais traversée la vallée. Attirés par l'odeur des mi-causes, ils se sont réfugiés dans l'oeil et n'en sortent que pour ramasser quelques champignons car ils craignent la lumière. Ils ne sont pas de nature agressive mais tenteront de repousser un intrus. La lumière d'une lanterne suffit à les faire reculer, mais ils sont prêts à la braver s'ils sont poussés dans leurs derniers retranchements. D'une intelligence moyenne, ils savent se servir de projectiles et de massues. Ce sont eux qui ont brisé les marches de l'escalier. L'un d'eux se sert du bras de la statue cassée de Granadel pour projeter de la mousse hurticante sur ses adversaires.

EPILOGUE

Après avoir accumulés tous ces indices, Hurligan devrait ête capable de comprendre la signification du monument. Tébusque et Granadel vivaient lors de la genèse du monde. Leur éloquence était telle que leurs joutes oratoires ravissaient les Dieux eux-mêmes. Ayant appris que les Dieux allaient créer un astre lumineux pour éclairer leurs vies, les deux hommes conjecturèrent sur l'endroit où celui-ci apparaîtrait. Tébusque soutenait que le soleil viendrait de l'ouest tandis que Granadel était convaincu qu'il se lèverait à l'est. Alors que leur discution tournait à l'orage, Granadel qui était tourné vers l'est, entrevit une lueur par dessus l'épaule de son adversaire. Il comprit alors qu'il avait raison et se mit à sourire en écoutant les arguments de Tébusque tandis que la preuve de sa victoie s'élevait dans le dos de ce dernier.

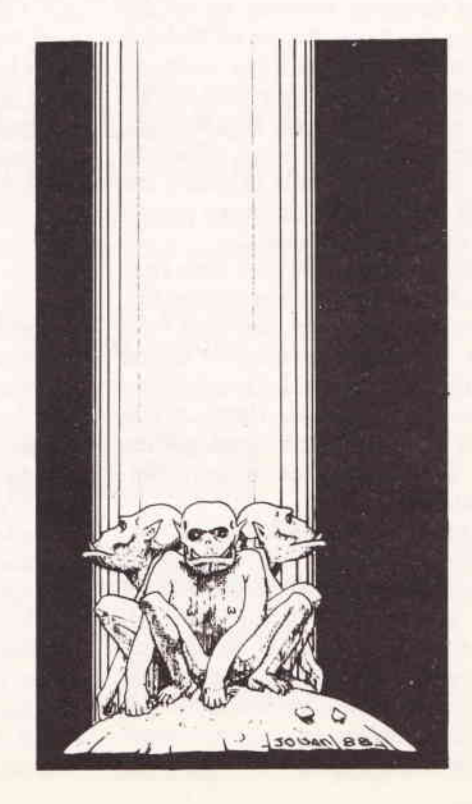


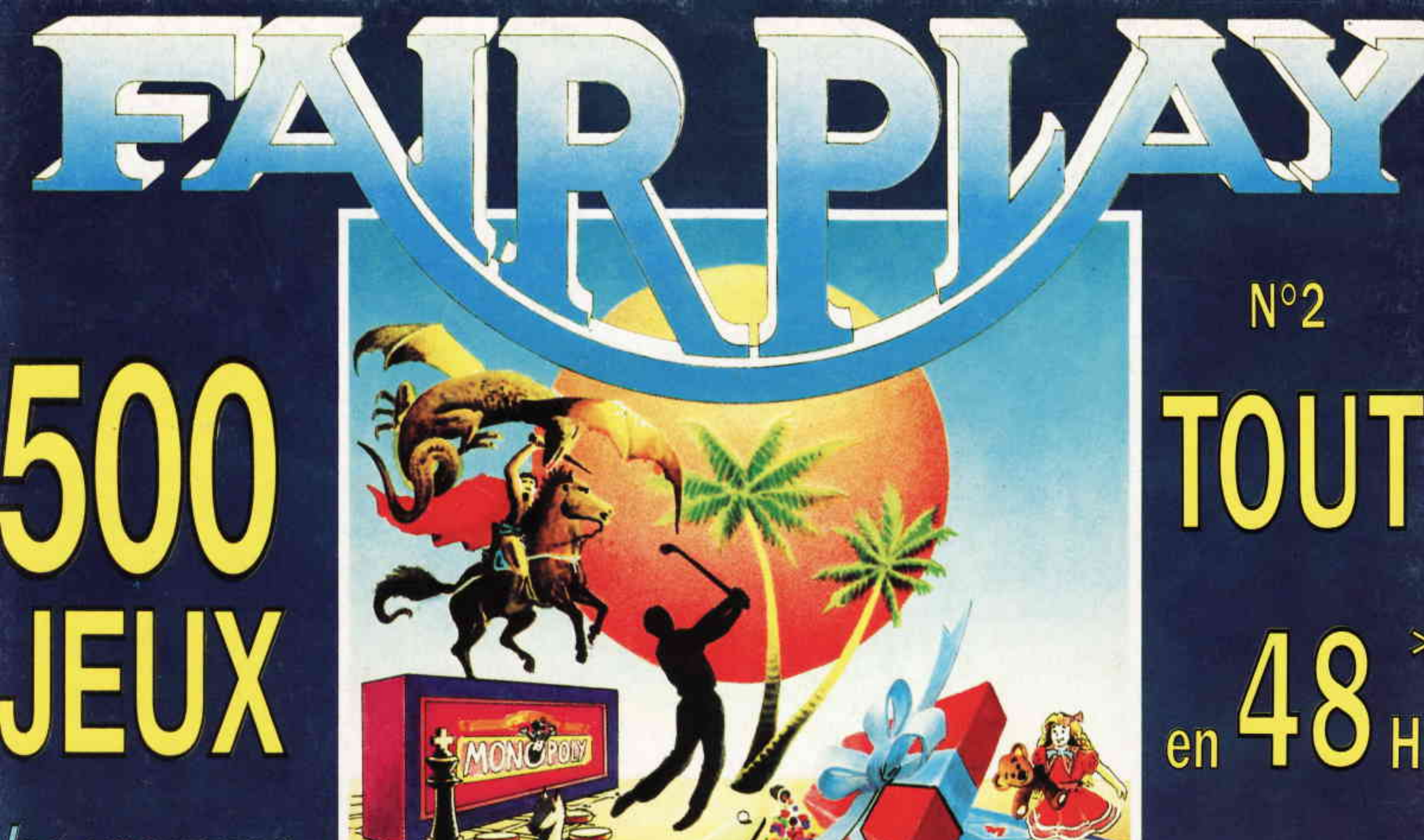
Il suffit donc à Hurligan de creuser au niveau du coin des lèvres des statues pour voir laquelle sourit. Il ne peut guère creuser profondément à cause du vent et du manque de matériel adéquat et cela requiert de toute façon l'aide d'un des vieillards. Le visage souriant est celui de Granadel et il regarde à l'est. Le nord est donc à sa gauche.

Le monument est à une semaine au sud de l'extrêmité de la vallée. Les mi-causes et les poils-de-nez se gardent au plus cinq jours. S'il a choisi le bon chemin, Hurligan arrivera affamé mais vivant, sinon... S'il n'a rien compris à toute cette histoire, il peut toujours tenter sa chance au hasard (faites-lui lancer le dé !) ou bien encore, il peut attendre le prochain voyageur qui passera dans deux ans et l'empêcher de danser cette satanée ronde. Mais qui sait si la légende ne dit pas vrai et si le toit du kiosque ne l'écrasera pas..

Stéphane Bura

Remerciements : Aimée, Marie, Elvan, Jehan, Erwash et Tourneboul.





FAIR PLAY
MONOPOLY